TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

EYLÜL 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 09 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

LEVEL CD'de BU AY: DAY OF DEFEAT 3.1 ve BALDUR'S GATE 2: EPIC ENDEAVOURS

Ne Oynadığınızı Bilin

Bilgisayar oyunları nereden nereye geldi?
30 yılın şaşırtıcı öyküsü bu ay başlıyor

Taktik FPS türünün babası olan Rainbow Six müthiş bir devam oyunuyla geri dönüyor

Tom Clancy's Raven Shield

MANYA FİYATI: 4.99 EURO
RIS FİYATI: 5.500.000 TL.

İLK BAKIŞ FAHRENHEIT / SAVAGE / SPLINTER CELL / XIII **PC İNCELEME** AMERICA'S ARMY / SUDDEN STRIKE 2 / UPLINK HOTEL TYCOON / THE THING / THE WATCHMAKER / ZOO TYCOON: DINO DIGS **PLAYSTATION 2** ONIMUSHA WARLORDS SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT / SSX TRICKY **STRATEJİ USTASI** SYBERIA / NEVERWINTER NIGHTS / WARCRAFT 3

Şark Edebiyatı

Masamın iki yanındaki hoparlörlerden bangır bangır Nine Inch Nails'in Perfect Drug'ı, saat gece 12:00 itibariyle benim haricimde kimsenin olmadığı boş Level ofisine yayılıyor. Ve ben oturmuş her ay rutin bir şekilde yazdığım bu girizgaha bu ay ne yazsam diye sol elim çenemin altında, boş ekrana bakıyorum. Son bir ay boyunca yaşadıklarımı gözden geçiriyorum. Acaba verilecek güzel bir mesajım var mı sizlere?

Birden, geçtiğimiz ay bizi ziyaret etmeye gelen okuyucuların simaları geldi gözümün önüne. Hepsi de utangaç bir heyecan içindeki tavır ve gözlerinde titreşen belirgin bir ışıkla ortak bir paydaya sahipti. Babası ile birlikte gelen Nizam ve annesi ile birlikte gelen Kerem, işte onlar farkında olmadan bizi görmek için geldikleri bu küçücük odada büyük bir ders vererek ayrıldılar buradan. Nizam'ın babasının sözleri hala beynimde dört dönüyordu. "Nizam'a bir şey söylediğim zaman bazen yapmayabiliyor, ama sizin yazdığınız her şey onun için katıksız bir doğru anlamına geliyor". Ve sonra gülerek ekledi "Sizin sözünüz bizim evde benden daha çok geçiyor".

Bu güzel olduğu kadar, korkutucu bir gerçek benim için. Üstümüze yüklenen yükü anlayabiliyor musunuz? "Ağzından çıkan her şeyin" doğru olarak kabul edilmesi nasıl bir sorumluluk getirir insana? Hele ki bizim gibi gayet sıradan, normal olan, ama kaderin cilvesiyle bir araya gelmiş insanlar için. Evet, itiraf ediyorum: Hiçbirimiz şu dünya üzerinde attığı her adım doğru olan insanlar değiliz. Hepimizin yanlışları, korkuları ve saplantıları var. Sokağa çıktığımızda ayağımız takılır, düşeriz. Bizim de dizimiz taşa çarptığında kanar. Yanlışlar yapar, bu yanlışlardan inatla ders almamaya devam ederiz. Kısacası: Biz mükemmel değiliz.

Peki neydi Level'ı bu kadar sevdiren insanlara? İşte bu soruyu yıllardır kendime sorar dururdum, anlamsız bir zamanda Berker veriverdi cevabını. "Hepimiz, hasbel-kader insanlara söyleyecek bir şeyleri olan insanlarız. Ve onlar da bunun farkında". İşte Level'ı standart bir "oku ve dolaba kaldır" dergisi olmaktan çıkaran da bu.

Bu arada, işte size ayın mesajı: Sevginizi içinizde saklamayın. Sakın! Sevgi, açığa vurulduğunda değer kazanır. Doğru anı bekleyerek, hesaplar yaparak, kendinizi yiyerek kaybettiğiniz her an ömrünüzden gidiyor. Bunu bilin ve hemen gidip sevdiğiniz ama göstermeye korktuğunuz insanlara bunu açık açık söyleyin. Anneniz, babanız, sevdiğiniz kız olsun, hiç fark etmez. Tepkilerini görünce, bana hak vereceksiniz.

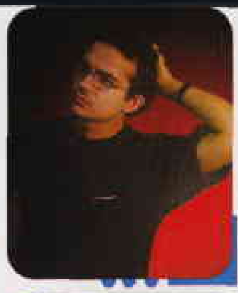
Bu aydan itibaren Almanya'da satışa çıkıyoruz. Bizimle yeni tanışan bütün gurbetçilerimize selam olsun Türkiye'den!

Not: Doğum günün kutlu olsun Sosislerin Efendisi. Geç oldu ama, sözümü tuttum. Ne yapalım, ben mükemmel değilim :)

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

1) Yazılarını vermekte geç kaldın. Sinan'a hemen geçerli bir bahane bulman lazım...
2) Koca bir yaz da böyle geldi geçti, en ilginç anın neydi?
3) Derginin yerini değiştirme yetkin olsa nereye taşınırdık ve neden?



Batu

1) Bu yaşıma kadar hiç geç kalmış bulunmadım, ama kalırsam da, hımm, sanırım bilgisayarım patladı derim. Ki patlamışlığı var!
2) Ooo çok anım var. Mesela yazı yazdım. Sonra bir de yazı yazdım. Ha bir de şey var, yazı yazdım.
3) Evimin hemen karşısına taşırdım. Hem Ataşehir çok merkezi bir yer. Ehem, değil mi yoksa?



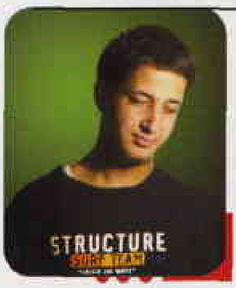
Tuğbek

1) Ofise giderken bir Whooper alırım, bütün sevimliliğimi takınıp ilginç konulardan, filmlerden, oyunlardan falan muhabbet açarım. Kaynar gider...
2) Yıllar sonra denize girmekti sanırım. Ne zamandır bir damacanadan daha fazla suyla direkt temasım olmamıştı. Üstelik böyle dalga diye bir şey var sana çarpıyor çok komik oluyor falan. Baya ilginç bişeymiş.
3) Benim evin üst katı olabilir. Ama yok o olmaz derseniz Cihangir'de Doğan Apartmanı. Hayallerimin mekanı.



Burak

1) Yok ya söylemem. Eğer burada söylersem bahanelerimden birisi eksilecek demektir. Yok öyle yağma Sinan efendi. Soru ayaklarına bizi faka bastıramazsınız.
2) Ölü Deniz'de 1,5 metrelik bir balık gören arkadaşlarımın can hıraş kaçışı ve arkada bıraktıkları köpüğü kim alacak diye tırsmamız. Ben almadım tabi. Banane mazallah bi kaparsa kopanın yerine köpükmü takacağız.
3) Levent'e taşınırdık ve bende yürüyerek gidip gelirdim. Yol parasından belim büküldü valla. Aslında en güzeli Taksim. Herşeye yakın olurdu, güzel olurdu.



Can

1) Aklımdan geçenler: Bilgisayarım bozuldu, elektrik faturası ödenmediği için evde elektrik yoktu, elimi çatlattım. Ağzımdan çıkan: "Şey, Sinan geç veriyom yazıları, ha benim gitmem lazım..."
2) Hayatında ilk defa ISS Pro Evolution Soccer oynayan bir arka daşımın Fırat'ı 1-0 yenmesine tanık oldum ya yeter bana.
3) Ne bu, herkes apartmanının yanını istiyor. Ya herkes de bu kadar üşengeç olmasın kardeşim. Moda'da manzaralı bir daire güzel olurdu. Bizim evin yakın olmasıyla ilgisi yok ya, olay manzarada.



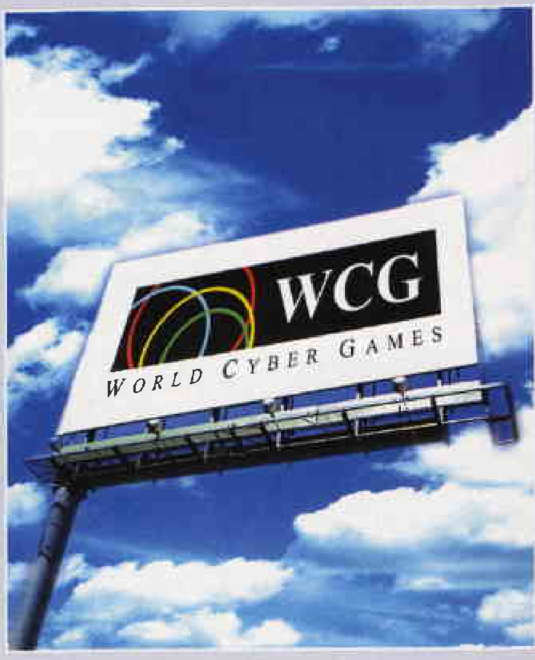
Berker

1) Sinan beni bilir, ben de Sinan'ı bilirim. Daha geç yazı vermekten kapışmışlığımız yoktur. Kaldı ki adam bazen son dakika işlerini de bana yığar.
2) Ne? Yaz geçti mi? E ama ben daha bir defa olsun motora binemedim! Uhüüüüeeeaaaaaa! Hüleeeeaaaan!
3) Güney kutbuna. Penguen ve fok balığı besler, buzun altında UFO arardım. Ayrıca insan yüzü görmek zorunda da kalmazdım. Trafik olmadan kar motorsikleti kullanabilmek de cabası!

worldcybergamestürkiye

Geri Sayım başladı!!!

Ülkemizde bugüne dek düzenlenmiş en büyük turnuvanın başlamasına çok az bir süre kaldı. Dünyanın en büyük oyun turnuvası organizasyonu olan World Cyber Games'in Türkiye finalleri 11 Eylül'de başlıyor. Geçtiğimiz ay yapılan Ankara, Antalya ve İzmir elemeleri sonucu turnuva finallerine katılacak olan yarışmacıların yarısı belli oldu. Finallerde yarışacak diğer oyuncular ise 3-8 Eylül arasında yapılacak olan (siz bu yazıyı okurken muhtemelen başlamış olmalı) İstanbul elemeleri sonucu belli olacak. Hem İstanbul elemeleri hem de Türkiye finallerinin yapılacağı yer, İstanbul'un en gözde mekanlarından Park Orman. Turnuvanın organizasyonu Level, Samsung ortaklığıyla gerçekleştiriliyor. Yani turnuva finallerinde Level editörleri ile buluşma şansınız da olacak.



Samsung'un ana sponsorluğu ile gerçekleşen organizasyonda birinci olan takım ve oyuncular Kasım ayında Kore'de düzenlenecek World Cyber Games'de ülkemizi temsil edecek. Oyuncuların tüm masrafları Samsung tarafından karşılanacak. Bu büyük turnuva için Donanım Sponsoru Escort Bilgisayar tam 45 bilgisayarlık bir bılgisayar ormanı hazırlıyor. Turnuvanın altyapı sponsoru ise Armada. Ayrıca çekişmeli maçların yaşanacağı bu ortamda seyirciler de kurulacak iki dev ekrandan maçları naklen izleyebilecekler. Dereceye giren takımları Samsung, Level ve Microsoft'dan çok özel hediyeler bekliyor.

Finaller 11 Eylül'de Counter-Strike elemeleri ile başlayacak. Lig usulü ve daha sonra çift eleme sistemiyle oynanacak olan Counter-Strike elemeleri dört gün sürecek ve en iyi takım 14 Eylül'de ortaya çıkacak. 15 Eylül tarihinde ise Age of Empires, Fifa 2002 ve Quake 3 finalleri oynanacak. Birincilerin ödül alacağı seramoni de yine bugünün sonunda yapılacak.

Katılım veya izlemek için hiç bir ücret alınmayan bu muhteşem organizasyona hepinizi bekliyoruz. Gerçi katılım için artık geç. Ama maçları izlemek ve o havayı hissetmek bile pek çoğunuz için eşsiz bir deneyim olacaktır. 15 Eylül akşamı Türkiye'nin en iyi oyuncularını hep birlikte alkışlayacağız.

gamespecialweekend3!!! LEVEL-BEST TV

Daha önce Best TV ekranlarından seyrettiğiniz Games Special Weekend'in üçüncüsü geliyor! Yine dergimiz ve Best TV'nin ortaklaşa olarak yapacağı program 14-15 Eylül tarihlerinde yayınlanacak. Sabahtan akşama kadar canlı olarak yayınlanan programın tekrarını ise gece 12'den sonra yine Best TV'de seyredebileceksiniz. Programı editörlerimizden Burak Akmenek ve Best TV'nin Genel Yayın Yönetmeni Yardımcısı Bora Oyacı sunacak. Daha önceki programlardan çok farklı ve daha tempolu geçecek olan program bu defa bir çok sürpriz içerecek. Eğer bu haberi yazarken planladıklarımızın yarısını gerçekleştirebilirsek, öncekilerinden çok daha iyi bir program izleyeceksiniz. Son oyunların tanıtımları, ipuçları ve gelecek oyunlarla ilgili haberler gibi ayrıntılar ise programdaki diğer detaylar. Bekleyin, geliyoruz, hedefi tam 12'den vuracağız.

kriz



İki aydır haber sayfasının ücra köşelerinde adı geçen krizin neyin nesi olduğunu merak ediyorsunuz. Ekonomimiz daha bir batacak mı? Üçüncü Dünya Savaşı mı çıkacak? Yoksa daha da kötüsü, Level mı kapanacak? Ne mutlu ki, bunlardan hiçbiri değil. Kriz iyi bir şeylerin habercisi, bundan tam bir yıl önce "başlıyor" dediğimiz Türkiye'deki oyun yapımı piyasasının canlandığının ilk habercisi. Peki tam olarak nedir bu Kriz? Tüm dünyadaki trend online oyunlara doğru yönelmişken, bizim de geri kalmamamız gereken bir noktadan piyasaya girmemizi sağlayacak bir temel taşı olacağını ümit ediyoruz Kriz'in. Evet, online bir oyun, ama devasa online bir oyun değil. Akşam okulunuzdan veya işinizden evinize döndüğünüzde 15 dakikalığına da olsa girip oynayabileceğiniz ve stres atabileceğiniz son derece komik, 5 dakikada öğrenilen ama ustalaşmak için aylarınızı harcayacağınız bir oyun olacak. Oynanış olarak Amiga günlerinin tartışmasız en eğlenceli oyunlarından olan Nuclear War ile Worms'un karışımı bir strateji oyunu olacak. En basit haliyle, dört rakibinize karşı kullanabileceğiniz yüze yakın farklı silah içinden uygununu seçip, rakibinize saldıracaksınız. Rakibiniz de sizin neyle saldıracağınızı seçip uygun defansı seçmeye çalışacak. Ama bu silah ve defanslar o kadar çeşitli olacak ve her çatışma sonunda o kadar komik enstantaneler yaşayacaksınız ki, gülmekten gözleriniz yerinden uğrayacak. Tabii basit oynanışına rağmen derin bir stratejik öğeye de sahip olacak oyun.

Kriz'i yapmakta olan firma, bu aylık isminin açıklanmamasını rica etti bizden, ama emin olun Türkiye'de bu tür bir oyunu yapabilecek en tecrübeli insanlar tarafından yapılıyor. 2003'ün ilk aylarında piyasaya çıkacak olan Kriz hakkındaki detaylı bilgileri önümüzdeki iki ay içinde, ilk önce ve sadece Level'da okuyacaksınız. Meraklanmaya başlasanız iyi olur.

SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HA

ALIENS VS. PREDATOR 3

Fox Interactive'den Paul Pawlicki, gerilim ağırlıklı FPS oyunu Aliens vs. Predator'ın yeni versiyonu için çalışmalara başladıklarını duyurdu. Oyun hakkında şimdilik herhangi bir bilgi verilmiyor.

SPORTS INTERACTIVE...

Sports Interactive, İngiliz üçüncü lig takımlarından Southend United ile bir anlaşma imzalayarak genç futbolcuların Southend United'ın tesislerinden yararlanmasını sağladı. 19 yaşın altında yaklaşık 130 küçük oyuncu tesislerden yararlanacak ve Southend'in alt yapısı için yetişecekler. Sponsorluğunu klübün üstlendiği bu etkinlikte tesisin adı da `Southend United Championship Manager Centre of Excellence` olarak değişecek. Böylelikle firma, sanal dünyadan sonra gerçek hayatta da futbola bir katkıda bulunmuş oldu.

MATRIX ONLINE

Son yılların en iyi bilim-kurgu filmlerinden biri olarak sayılan Matrix'in oyunu yapılıyor. İlginç olan şey, Matrix, online bir oyun olacak. Yapımcılar oyundaki en vurucu noktanın kavgalar olduğunu belirtiyor. Oyunda ayrıca Monolith'ın LithTech motoru kullanılacak. Matrix Online'ın çıkış tarihiyse şu anda kesinlik kazanmış değil. Ve bu oyun Shiny'nin sallantıdaki Matrix oyunu ile alakasız olacak.

KOHAN II

TimeGate Studios, Kohan: Immortal Sovereigns'in devamını yapıyor. Kohan II, ek paket Ahriman's Gift'den sonra serinin üçüncü oyunu olacak, ancak tabii ki Kohan II bir ek paket değil, başlı başına bir oyun. Kohan II'nin ilk oyundan en önemli farkıysa, oyunun 3D olarak tasarlanması. Buna rağmen, oyun, ekranda bir anda 100 birim olduğu zaman bile yavaşlama olmadan oynanabilecek. Oyunda beş campaign ve yedi multiplayer harita bulunacak. Ve ilk oyunda olmayan birçok yeni birim Kohan II'de bulunacak.

bandits | GRIN





Ballistics'in yapımcısı Grin, şu sıralarda Mad Max tarzında yeni bir araç-savaş oyunu yapıyor. Bandits'de fantastik araçları kullanarak ağır silahlarla rakiplerinizle savaşacaksınız. Oyunda yedi farklı savaş aracı bulunacak ve bu araçları geliştirebileceksiniz. Oyunda PowerSlide'da olduğu gibi rakiplerinizle yarışmayacaksınız. Sadece, arena gibi ortamlarda dolaşarak rakiplerinizi vurmaya çalışacaksınız. Oyun tam anlamıyla bir FPS gibi hazırlanıyor. Hatta bir crosshair'ınız bile var. Aracınızı mouse'la da kontrol edebileceksiniz. Bandits'de, Ballistics motorunun geliştirilmiş bir versiyonu kullanılacak. T&L ve pixel-vertex shading gibi teknolojilere de destek veriliyor. Bunun yanı sıra oyundaki zeminler deforme olabilecek. Yani zeminler darbelerden etkilenip parçalanabilecek. Bandits, multiplayer olarak da oynanabilecek. Oyunu GameSpy Arcade'den sekiz kişiye kadar oynayabileceksiniz. Bandits bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak.

xtremeairracing | JUST FLIGHT

Uçuş simulasyonları her zaman çok ağır ve sıkıcı olmuştur. Simulasyon oyunlarında 105 tuşlu Q klavyenizin 132 tuşunu kullanmak zorundasınızdır. Oysa ki bu karmaşadan uzak, sessiz sakin ve de doğayla başbaşa bir uçak oyunu oynayabilirsiniz. Mesela Just Flight'ın şu sıralar geliştirmekte olduğu Xtreme Air Racing gibi... Yapımcı Just Flight, Xtreme Air Racing'i NASCAR yarışlarının uçakla oynanan versiyonu olarak tanımlıyor. Oyunda 50-200 feet'te uçarak ve gerçek uçakları kullanarak vadiler arasında turlayacaksınız. Bunun yanında oyunda hızınızı arttıran power-up'lar da bulunacak. Bu power-up'ları kullanarak çok daha mesut olabileceksiniz (hımm). Xtreme Air Racing'de 20'den fazla uçak bulunacak ve bu uçakların her birinde ayrı bir kokpit kamerası olacak. Oyunda İsviçre dağlarından İngiltere sahillerine kadar çok farklı ortamlarda yarışacaksınız. Xtreme Air Racing'de single player'ın yanında sezon gibi mod'lar da bulunacak. Just Flight, yapay zekâya çok fazla ağırlık verdiklerini belirtiyor. Öyle ki, rakiplerinizle kafa kafaya yarışırken çok dikkatli olmanız gerekecek. Zira size zarar vermek için her şeyi yapacaklar. Ayrıca oyun aşırı bir sistem gerektirmeyecek. Xtreme Air Racing, Pentium 300 işlemci ve TNT2 ile rahat bir şekilde çalışabilecek. Eğer eski bir Voodoo 2 kartınız varsa, onun kafasına vurup 'Sen ne biçim kartsın be!' demeyin. Çünkü Xtreme Air Racing Voodoo 2'de destekliyor.



coldwar | MINDWARE STUDIOS

Soğuk Savaş zamanında geçen yeni bir aksiyon oyunu geliyor. Mindware Studios'un geliştirdiği Cold War, adventure materyalleri de içeren ilginç bir aksiyon oyunu. İlk olarak; Mindware Studios, oyunu tasarlarken Thief ve Metal Gear Solid'den esinlendiğini belirtmekte çekinmiyor. Buna rağmen, bu iki oyun çok başarılı bir şekilde birleştirilmiş ve sonucunda farklı bir oyun ortaya çıkmış. Oyunun Thief'e ve Metal Gear Solid'e benzemesi, oyunu oynarken çok sessiz ve dikkatli davranmanızı gerektirecek. Mesela kulede bekleyen bir askeri alarmlar çalmadan alt etmeniz gerekiyor.

Oyunda kontrol edeceğiniz kahramanın adı Chaser Jones. Chaser Jones aslında bir kafa avcısı ve savaş casusu. Oyun, Chaser Jones'un Sovyet birliğinin kalbine girmesiyle başlıyor. Oyundaki asıl tema 'gizlilik'. Cold War'da aynı Thief'te olduğu gibi gölgelere saklanabileceksiniz. Mindware, oyunda Djinni adını verdiği yeni bir grafik motoru kullanıyor. Djinni grafik motoru düşük sistemlerde bile yüksek bir FPS sağlıyor. Cold War ile ilgili elimizde bulunan en ilginç bilgiyse, oyunun Linux ve Mac versiyonlarının da yolda olduğu. Mindware, oyunun ilk oynanabilir versiyonunu ECTS fuarına yetiştirmeye çalışıyor.





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

CASINO EMPIRE'IN RESMİ WEB SİTESİ

Sierra'nın yeni oyunu Casino Empire'ın resmi Web sitesi açıldı. Sitede; oyundan screenshot'lar, en son haberler ve ziyaretçilerin haberleşebileceği bir forum bulunuyor. Oyunda kendi Casino'nuzu kurup para kazanmaya çalışacaksınız. Siteye casinoempire.sierra.com/casino.htm adresinden ulaşabilirsiniz.

BATTLECRUISER GENERATIONS

3000AD firması tarafından yapılan Battlecruiser'ın devamı geliyor. Oyunun yeni versiyonunda yeni silahlar ve seçebileceğiniz yeni sınıflar olacak. Aynı zamanda oyunun grafikleri de geliştiriliyor. Özellikle yansımalar çok gerçekçi olacak.

PURGE

Freeform Interactive, RPG-FPS karışımı yeni oyunu Purge için beta testini açtı. Oyun için en az P3 500 işlemciye ihtiyacınız var. Ayrıca beta testi yalnızca 3000 kişiye verilecek. 80 MB'lık beta testini indirmek için www.purgeonline.net/betatest.asp adresini ziyaret edebilirsiniz.

HEROES OF M & M IV'E EK PAKET

Heroes of Might and Magic IV'e ek paket geliyor. Ek paketin ismiyse The Gathering Storm. Birkaç ay içinde piyasada olacak The Gathering Storm'da; 20 yeni harita, 6 campaign, 4 yeni ırk, 18 item, yeni campaign editörü özellikleri, kahramanlar ve farklı bir müzik bulunuyor. Ayrıca oyunun multiplayer mod'u için de farklı özellikler geliyor. Oyunu bitirebildiniz mi bilmiyorum, ama Heroes'a doyum olmaz.

RALLİ HEYECANI BAŞLIYOR!

Nasıl olacak, arabayı nereden bulacağız, pist var mı diye düşünmeyin. Hepsi sizin için hazırlandı. Intel, bizim katkılarımızla, ilk olarak CeBIT Bilişim Eurasia'da, ardından İstanbul Carrefour Ümraniye, Ankara Bilkent ve İzmir Balçova Kipa Alışveriş Merkezi'nde ödüllü bir Colin McRae Rally 2.0 turnuvası düzenliyor.

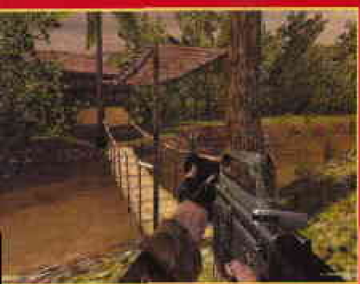
Aslına bakarsanız bunun gerçek ralliden pek bir farkı olmayacak. Gerçek bir arabanın içinde oturarak, gerçek direksiyon ve pedallar kullanılarak yapılacak

vietcong

TAKE-TWO

Hidden&Dangerous'un yapımcısı Take-Two Interactive Software, şu sıralar Hidden&Dangerous 2'nin dışında yeni bir oyunun yapımıyla uğraşıyor. Vietcong, Vietnam Savaşı'nı konu alan bir FPS oyunu. İlk olarak, oyunun saf bir FPS olmayacağı kesin. Oyunda; aksiyon, strateji ve taktik materyalleri bir arada bulunacak. Dolayısıyla, oyunda sadece karşınıza çıkanı vurmayacaksınız. Düşmana saldırırken farklı yollar izleyebileceksiniz ve bir anda ortaya çıkıp sağa sola ateş etmek işinizi zorlaştıracak. Oyunda bulunacağınız ortamlarsa karmaşık ormanlardan karanlık tünellere kadar değişecek. Ve bu ortamların birkaçı gerçek Vietnam Savaşı'ndan birebir olarak alınıyor. Vietcong'da ayrıca yine savaştan birebir olarak alınan sahneler de bulunacak. Bu da savaş atmosferini sonuna kadar hissetmenizi sağlayacak. Oyun aynı zamanda bir film havasında ilerleyecek. Yani sizi heyecanlandıracak ve aniden yerinizden fırlamanıza neden olacak birçok sahneyle karşılaşacaksınız. Take-Two Interactive, bu sahnelerin birçoğunun tahmin edilemeyeceğini ve bunun da gerilimi artıracağını belirtiyor. Oyunda U.S. Special Forces veya Vietcong takımlarından istediğiniz birini seçerek savaşa katılabileceksiniz. Takımlarınız beşer kişiden oluşacak. Ve Commandos'da olduğu gibi her adamınızın farklı bir yeteneği olacak (mühendis ve benzerleri). Takım arkadaşlarınıza komutlar verebileceksiniz. Bunun yanında yapay zekâ da oldukça gelişmiş olacak. Verdiğiniz komutları takım arkadaşlarınız anında yerine getirecek ve savaş sırasında kendilerini koruyabilecekler. Oyun sırasında yaşanan olaylar; korku, panik ve moral gibi tepkilerle askerlerinize yansıyacak. Ayrıca düşmanlarınız elinizdeki silaha göre hareket edecekler. Yani elinizde bir el bombası varsa kaçacaklar. Oyun boyunca; M16, el bombası ve sniper rifle gibi 25'ten fazla silah kullanabileceksiniz. Bu silahların yanında, Vietcong'da sabit makineliler de bulunacak. Oyunda 20'den fazla dramatik görev bulunacak ve her görev bir öykü doğrultusunda ilerleyecek. Son olarak, oyunun grafikleri de oldukça iddialı hazırlanıyor. Patlama efektleri, karakter animasyonları ve yaralanmalar, grafiklerin çarpıcı yanları arasında sayılabilir. Vietcong aynı zamanda multiplayer oyunlara da destek verecek. Tüm bunlar içinse bu yılın sonlarına kadar beklemeniz gerekecek.





activision'ın konferansından notlar...

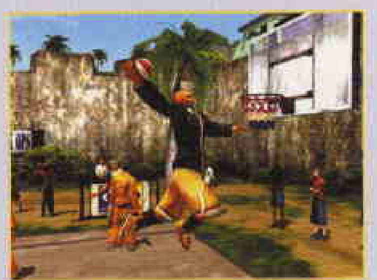
ACTIVISION

Activision, yıllık aktivite konferansını geçtiğimiz ay Dublin'de gerçekleştirdi. Konferansın asıl konusu, Activision'ın yakın bir gelecekte çıkartmayı planladığı oyunlardı. Firma, Dublin'deki konferansta birçok beklenen oyunun duyurusunu ve ilk sunumunu yaptı. Blade 2, X-Men: Next Dimension, True Crime: Streets of L.A., X-Men: Wolverine's Revenge, Rally Fusion, Medieval: Total War, Tenchu 3: Wrath of Heaven, Star Trek: Starfleet Command III, Star Trek: Elite Force II, duyurusu ve sunumu yapılan oyunlar arasında.

Konferansta, Activision'ın şu anki başkanı Scott Dotkins birkaç açıklamada da bulundu. Scott Dotkins, asıl yapmak istedikleri şeyin, kendi geçmişlerini, kalitesi ve yaratıcılığıyla beraber geri getirmek olduğunu belirtti. Dotkins aynı zamanda oyuncuların sevdikleri oyunlardan sorumlu olduklarını da savunuyor. Konferanstan bir diğer ilginç notsa, firmanının bundan sonra Star Wars oyunlarına daha fazla ağırlık vereceğiydi.

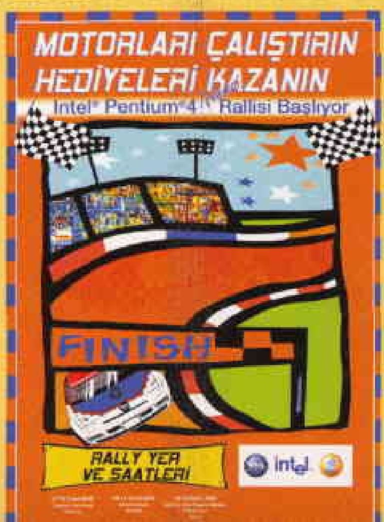
Konferansta; Tony Hawk's Pro Skater 4 ve arcade efsanesi Street Hoops gibi oyunların da duyuruları yapıldı. Tony Hawk's Pro Skater 4'te daha farklı hareketler ve çok daha fazla aksiyon yapabileceğiniz yeni parkurlar bulunacak. Street Hoops'un yeni versiyonu ise tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Ancak oyunun oynanabilirliğinden hiçbir şey kaybetmediğinin de altı çiziliyor. Firmanın planları arasında listedeki birçok oyunun Xbox ve GameCube versiyonlarını yapmak da var.







SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA



yarış, Intel Pentium 4'ün üstün grafik performansı ve ses özellikleri ile katılımcılara tam bir ralli keyfi yaşatacak. Üstelik bu zevke bir de turnuvanın birincisi olmak ve sonucunda da Intel Pentium 4 işlemcili bir bilgisayar sahibi olmak da katılınca durum daha da eğlenceli bir hal alıyor.

Intel Pentium 4 Rallisi heyecanına, turnuva tarihlerinde 11.00 - 18.00 arasında yarışma mekanında olan herkes sırayla katılabilecek. Bu müthiş heyecan, 12-15 Eylül'de İstanbul Carrefour Ümraniye'de, 19-22 Eylül'de Ankara Bilkent Üniversitesi Migros'ta ve son olarak da 26-29 Eylül'de İzmir Balçova Kipa Alışveriş Merkezi'nde düzenlenen Intel Pentium 4 Roadshow'da yaşanacak. İlk tanışma ise 3-8 Eylül tarihlerinde CeBIT Bilişim Eurasia'da Fiat Palio ile yapılacak.

İstanbul, Ankara ve İzmir turnuvalarının birincileri birer Intel Pentium 4 işlemcili Vestel bilgisayar kazanacak. Bu arada kazanılacak ödüller bu kadarla da kalmayacak. Power FM, yaptığı anonslarla duyuracağı şampiyona boyunca katılımcılara MP3 Player ve CD Player hediye edecek.

Detaylı bilgiyi almak için www.level.com.tr'daki Intel CMR2 Turnuvası Banner'ına tıklayabilirsiniz.

HOTSHOTS



DOOM III: Doom III'ten yeni bir screenshot daha... Oyun, grafiklerin dışında da oldukça detaylı hazırlanıyor. Mesela bu yaratık sizi havaya kaldırıp sallayacak ve vurulduğunuz zaman hedefiniz sarsılacak.



GTA3: VICE CITY: Grand Theft Auto'nun ek paketi Vice City... Vice City'de motosiklet ve tır kullanabileceksiniz.



HITMAN 2: Hitman 2'de sessizlik eskisinden çok daha önemli bir yer tutuyor. Bunun yanı sıra artık düşmanlarınızı daha farklı şekillerde öldürebileceksiniz.



BROKEN SWORD 3: Monkey Island'la birlikte en iyi çizgi-adventure oyunu olarak sayılan Broken Sword, üçüncü versiyonuyla geri dönüyor. Broken Sword 3, ilk iki oyunun aksine 3D olarak tasarlanıyor. Oyun hakkında şimdilik daha fazla bilgi verilmiyor.



FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND: Hitman'in yapımcısı IO Interactive'den ilginç bir oyun geliyor. Oyun Third-person ve action-adventure olarak hazırlanıyor. Freedom'da bir grubu kontrol edeceksiniz. Şehirde, çevredeki insanlara zarar vermemeye çalışarak verilen görevleri tamamlamaya çalışacaksınız.

curse:theeyeofisis

ASYLUM ENTERTAINMENT





Son zamanlarda çok fazla gerilim-aksiyon oyun haberi aldık. Curse: The Eye of Isis de bu oyunlardan biri. Curse, Mısır'da bulunan The Eye of Isis adındaki paha biçilemez bir heykelin bir hırsız tarafından çalınmasıyla başlıyor. Bu olay, lanetin yeniden ortaya çıkmasına sebep oluyor. Oyundaki amacınızsa bu heykeli geri getirmek. Dediğim gibi, Curse: The Eye of Isis 19. yy'da geçen gerilim ağırlıklı bir aksiyon-adventure oyunu. Fakat oyunun asıl can alıcı kısmı aksiyon değil. Oyunda çok fazla bulmaca bulunacak ve bu bulmacalar oldukça zor olacak. Aksiyonun kesildiği yerde oyunun adventure kısmı ortaya çıkacak. Curse, Londra'dan Mısır'a kadar çok farklı ortamlardan oluşuyor. Oyunun mimarisi ve grafikleri oldukça detaylı hazırlanıyor. Özellikle mermer gibi zeminlerin yansımaları ve gölge efektleri çok gerçekçi olacak. Oyunda ayrıca, oyun motoruyla yapılan ara sahneler de bulunacak. Curse'da kullanılan kamera sistemiyse Third Person, ancak oyunda çevreye bakmak istediğinizde veya silahları kullanırken First Person kamerasına geçiş yapabileceksiniz. Third Person mod'undaki kameranın sinematik olduğunu da belirtmeliyim. Yani çekimler, kendinizi oyunun içinde hissetmenizi sağlayacak. Zaten Asylum Entertainment'in de oyunu tasarlarken en çok dikkat ettiği şey de bu: Etkileyici atmosfer. The Eye of Isis'da kullanacağınız silahlar klasik tabancadan flame thrower'a kadar değişecek. Oyunun şiddet seviyesiyse epey yukarılarda olacak. Oyun boyunca ruhlar ve mumyalar gibi birçok farklı düşmanla savaşacaksınız. Curse: The Eye of Isis, bu ayın sonlarına doğru piyasada olacak.

beachlife

EIDOS INTERACTIVE

Eğer bu sene tatile gidemediyseniz, ki ben gideyazıyorum, Beach Life sayesinde gitmiş kadar olacaksınız. Beach Life, The Sims ve Theme Park tarzında bir oyun. Beach Life'ın en ilginç yanıysa oyunda sahil yaşamının konu alınmış olması. Yani Theme Park'ta nasıl bir park kurup para kazanmaya çalışıyorsanız, Beach Life'ta da bir tatil merkezi kuracaksınız. Tabii bu merkezin her şeyiyle kendiniz ilgileneceksiniz. Hoteller, barlar, plajlar, sahil aktiviteleri, su sporları... Kurabileceğiniz birimler ve gerçekleştirebileceğiniz aktiviteler gerçekten çok fazla. Oyundaki asıl amacınızsa tatil merkezinize gelen tatilcileri eğlendirip, onların para harcamasını sağlayıp para kazanmak olacak. Zira tatilcileriniz mutlu oldukları zaman kurduğunuz bar'lardan içki alıp içmeye başlayacaklar. Bu da size para kazandıracak. Oyunda yiyecek ve benzeri şeyler de satabileceksiniz. Ve kurduğunuz bu alış-veriş merkezlerini daha ucuz yaparsanız, daha fazla tatilciyi kendinize çekebileceksiniz. Yiyeceklerin ve içeceklerin fiyatı pahalı olduğu zaman tatilciler alış-veriş için sizin kurduğunuz merkezleri tercih etmeyecekler. Bu da onların mutsuz olmasına sebep olacak. Tatilcilerin yapabilecekleri şeyler ise tam anlamıyla sınırsız. Dans edecekler, uyuyacaklar, sevişecekler... Bir dertleri olduğu zaman da bunu size belli edecekler. Oyunda 55'den fazla birim kurabileceksiniz. Oyun bir senaryo doğrultusunda ilerleyecek ve 12 farklı adadan oluşacak. Her senaryoda farklı bir hedefiniz olacak. Dediğim gibi, Beach Life tam anlamıyla bir simulasyon olarak tasarlanıyor. İnsanlar aynı gerçek hayatta olduğu gibi hareket edecekler. Bu da oldukça eğlenceli olacağa benziyor. Oyunun arabiriminin de oldukça sade ve anlaşılır olmasına dikkat ediliyor. Beach Life, The Sims ve Theme Park benzeri oyunları sevenler için çok ilginç bir alternatif olacağa benziyor.





Komplo teorisi...

Öncelikle oyunun adıyla ilgili herhangi bir şüpheye mahal vermeyelim, bu oyunun adı "XII", yani Romen rakamlarıyla "13". Niye "13" derseniz, oyunun başında geçmişiniz hakkında hatırlayacağınız tek şey bu da ondan. Ona da pek hatırlamak denemez tabii. Çünkü uyanıp kendinizi bir sahilde bulduğunuzda kafanızın bir dergi editörünün cebi kadar boş olduğunu farkediyorsunuz, üzerinizde bulunan tek hatıra ise omzunuzdaki "13" dövmesi. Biliyorum, boş bir kafayla olmadık bir yerde olaya giren oyunlar daha önce de yapıldı, ama şurası da bir gerçek ki bir hikayeyi anlatmanın en iyi yollarından biridir bu.

"13" aslında bir Fransız çizgi romanı, ve konuyla biraz ilgili olanlar en yetenekli çizerlerden bazılarının Fransa'da yaşadığını, bu ülkede çizgi roman sektörünün hayli gelişmiş olduğunu da bilirler. Moebius gibi adamları tanımadan çizgi roman okuru olunabilir mi? Sanmıyorum. İşte bu oyuna konusunu veren "13" aslında hayli ilgi çeken bir Fransız çizgi romanı ve yakın çağ tarihinin en bilinen komplo teorilerinden birini ele alıyor. ABD başkanlarından ünlü Kennedy'yi aslında kim öldürdü? Çizgi romanın senaryosunu hazırlayan Jean Van Hamme olayların ardında mafya, siyasetçi, uluslararası şirketler ve gizli servislerin katkısıyla çalışan bir şebekenin olduğu görüşünde, yani bir tür "derin devlet" sendromu yaşanıyor denebilir. Peki ya "13" ne ola ki? Eh, birileri gizli bir örgüt kurar da, başkalarının eli armut mu toplar? "13" aslında bu "derin" konuyu çözmek için çarpışan illegal bir örgütün adı. Her ne kadar illegal olsalar da, hayli sağlam bağlantılarının bulunduğu bir gerçek, aksi takdirde böyle "derin" meselelerle uzun zaman uğraşacak kadar ayakta kalamazlardı, değil mi?

Ama her zaman olduğu gibi bu tür oyunlarda hep yüzeyde görülenden fazlası vardır. Ve sıradan vatandaşlar çoğu zaman olup bitenden haberdar değilken, boğazında kadar bu çatışmaların içine batmış elemanlar bile herşeyi bilemezler. Zaten sizin kendinizi kafanızda bir şişlikle bulmanızın arkasında yatan ana sebep bu, ihanet. Acaba öyle mi? İhanete mi uğradınız? "13" göründüğü gibi değil mi? Yoksa tüm bu komplo teorilerinin ardında tamamen farklı gerçekler mi var? Hem "gerçek" dediğin nedir ki? Siz kimsiniz? Neler oluyor?

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	01.2003
Tür • FPS	
Yapım • Ubi Soft	
Dağıtım • Ubi Soft	
Bize Göre • İlginç bir konu, ilginç bir grafik ve oyun tasarımı, sonuçlar da hayli ilginç olabilir.	

Flashback

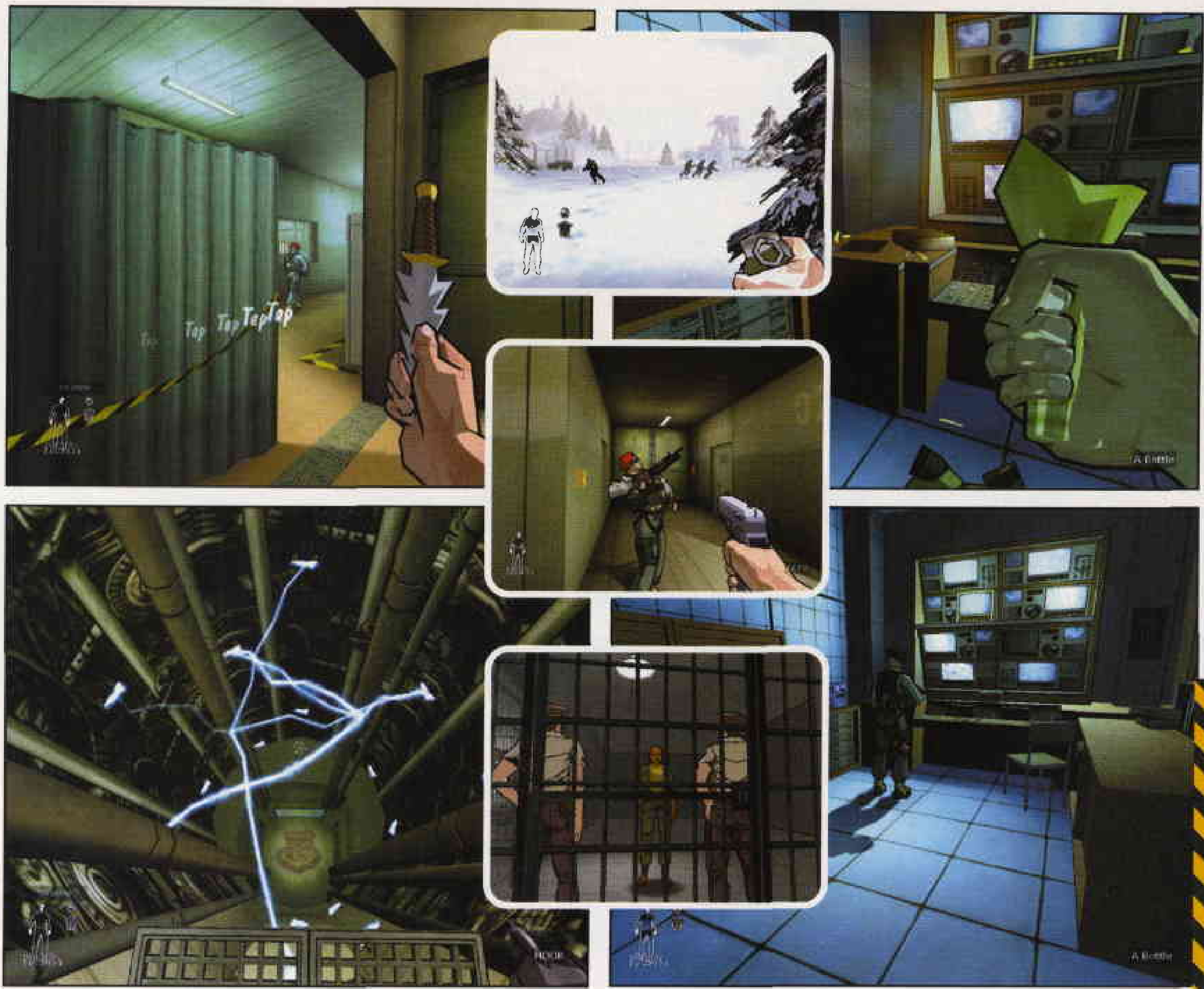
İşte "13" sizi bu soruların ve kovaladıkça kaçan cevapların içine çekmeyi planlayan bir FPS. Yapımcı firma Ubi Soft, yani oyun dünyasının eski ve bildik isimlerinden biri. Ancak çoğu FPS'nin aksine "13" sadece aksiyon ağırlıklı yapılmıyor, çünkü ortada gerçekten detaylı ve sağlam bir senaryo mevcut, bunun oyuncuya erçekçi bir biçimde anlatılması gerekiyor. Bunun için yapımcılar bol aksiyondan ziyade, Thief serilerindekine benzer bir yaklaşımı tercih ediyorlar. Her ne kadar geçmişini pek hatırlamasa da, canlandıracağınız karakter gerçekte iyi eğitimli bir ajan ve hafızası olmasa bile edindiği çoğu yetenek yerli yerinde duruyor. Mesela "altıncı hissiniz" sayesinde duvarın arkasında gezinen ya da köşeyi dönmek üzere olan bir düşmanı sezmeniz çok kolay. Bu altıncı his meselesi oyunda hayli önemli yer tutuyor, çoğu zaman yüzyüze dövüşte işinizi bitirecek denli güçlü düşmanları bu sayede farkedip haklarından gelebileceksiniz.



Senaryonun işlenmesinde gizlilik kadar önemli olan bir başka unsur da hikayede geriye dönüşlerin kullanılması olacak. Bu "flashback" anları oyun boyunca karşınıza çıkarak sizi geçmişte olan olaylara götürecek. Ancak bunlar çoğu oyundaki gibi basit ara sahneler değil, oynanabilir bölümler olarak tasarlanıyor. Bu bölümleri geçme süresi hayli kısa tutulacak, ancak eğer konuyla ilgili daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız etrafı kurcalayıp pek çok detayı gün ışığına çıkarabileceksiniz. Doğrusu bugüne dek pek uygulanmamış ilginç bir fikir, neden daha önce kimsenin aklına pek gelmemiş bilinmez.

Guns&Roses...

Tabii oyunun sessizlik ve sinsilik gerektirecek şekilde tasarlanıyor olması içimizdeki



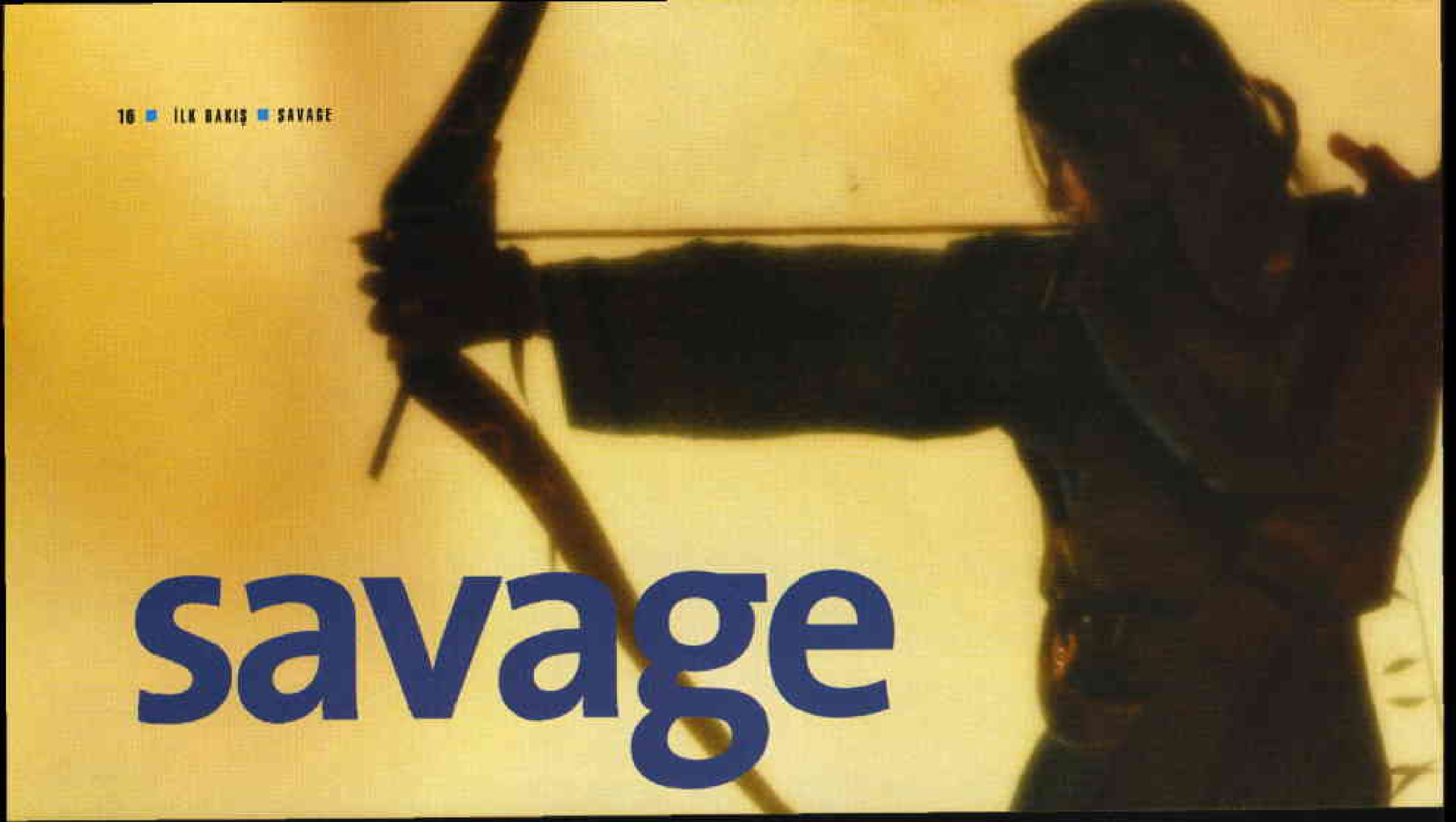
bazı katliam tutkunlarını hayalkırıklığına uğratmış olabilir. Ne de olsa içi düşman dolu bir odaya önce el bombası sallayıp, sonra da iki elinizde namlusundan alevler fışkıran iki Colt ile dalmanın tadı hiçbir şeyde yoktur. Değil mi? Eh, olayların modern zamanda geçtiğini de düşünürseniz, emrinizde bolca gerçekçi silah olacağını tahmin edersiniz. Ama tahmin edemeyeceğiniz şey etraftaki pek çok nesneyi silah niyetine kullanabilecek olmanızdır herhalde. Çünkü oyun ortamındaki pek çok şey etkileşimli olarak tasarlanıyor, bunlara düşmanlar da dahil! Evet, bir şişeyi kırıp düşmanın sırtına saplayabilir, ya da arkadan yaklaşıp herifi rehin alabilirsiniz. Özellikle etrafta çok sayıda düşman varsa bu bir avantaj olacaktır. Tabii burada rehin aldığınız kişinin kim olduğu da biraz önemli, ne de olsa karşınızdakiler sizi temizlemek için onu da harcamaya karar verebilirler. Eh, en azından alacağınız hasar hayli düşecektir sanırım.

Oyunda yeni nesil Unreal grafik motoru kullanılıyor, ancak kesinlikle süper gerçekçi grafikler ya da efektler beklemeyin. Neden mi? Unuttunuz mu, bu oyun konusunu bir çizgi romandan alıyor. Haliyle tasarımcılar grafiklerin de alışılmış FPS türünden daha farklı olmasını istemişler. İşte bu yüzden grafik tasarımda da çizgi roman yaklaşımı tercih edilmiş. Çevre tasarımları bir çizgi romandakini andıran grafiklere sahip olacak biçimde tasarlanıyor. Bu da herşeyin oldukça gerçekçi ancak stilizie edilmiş biçimde görüntülenmesi demek. Karakter tasarımlarında ise daha farklı bir grafik yöntem kullanılıyor. "Cell-Shading" adı verilen bu yöntem resimlerde de görebileceğiniz gibi hayli ilginç sonuçlar ortaya koyabiliyor. Bu yöntem aslında daha önce Jet Grind Radio gibi bazı konsol oyunlarında da kullanılmıştı, ancak etkileri çok abartı olabildiğinden her tür oyunda uygulanan bir yöntem değil. Ayrıca eski nesil PC grafik işlemcilerinin bu konuda pek yeterli olamadıkları gerçeği de unutulmamalı.

"13" çoğu yeni nesil oyun gibi multiplayer desteğine de sahip olacak. Eh, zaten Unreal motoru kullanan bir oyundan bunu beklemek gerekir herhalde, ne de olsa multiplayer kodu oyun motoruna entegre durumda ve kullanmak için özel bir çaba gerekmiyor. Ancak etkileşimli nesneler, çizgi romanvari grafikler ve altıncı his olayıyla birleşince multiplayer karşılaşmalar hayli ilginç bir hal alabilir gibime de gelmiyor değil hani. Neyse, bekleyip göreceğiz. Bakalım Ubi Soft gerçekten ilginç birşeyler çıkarabilecek mi?

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





savage

Emir demiri kesebilecek mi?

Napolyon'un savaşlarını yönettim masamın başımdan. Dünya'dan ayrıldım, dar gelmişti çünkü Samanyolu Galaksisi. Binlerce ışık yılı ötede yıldız gemisi filolarının başına geçtim, yüzlerini hiç görmediğim "uzaylı" yaratıklara karşı. Sıkıldım, Güneş Sistemi'ne geri döndüm. Marslı oldum, Dünya'yı istila ettim. Büyük işlerle uğraşmaktan yoruldum, bir avuç adamla operasyonlar düzenlemeye kalktım, suçlulara karşı. Hepsini ben yaptım, tek başıma başardım, masamdan hiç kalkmadan.

Masaları başında kainatı yöneten kumandanların sayıları artıyor. Kazandıkları her başarı, egolarının patlarcasına kaynayan buhar kazanına birkaç odun daha atıyor. Zaten o kazan olmasaydı yönetme, yarışma, kazanma arzumuzu kamçılayan, dünyanın en zeki adamı, en başarılı generali, en hızlı şoförü olduğumuzu bizlere bir kez daha hatırlatacak bilgisayar oyunları da var olmayacaktı. Şimdi parmaklarının arasında duran bu dergi de...

Masa başı kumandanları emir almaktan hoşlanmazlar. Sıradan bir eri yönettikleri görevlerde bile arka saflara onlar sızar, orduyu onlar kurtarırlar. Zaman zaman üst rütbeli subaylarla görüşmelerde bulunurlar ama onlara "emir" değil, "görev" verilir. Onlar da aldıkları görevi en iyi şekilde yerine getirip "bir sonraki bölüme geçerler". Oyun yapımcıları da biricik müşterilerine her zaman istediklerini sunar, egolarını çok dikkatli hareketlerle okşarlar. Birden fazla kumandanın bir araya geldiği oyunlarda hiyerarşi ortadan kalkar, hepsi "takım arkadaşı" oluverirler. Ne de olsa o kaynar kazan tehlikelidir, en küçük yanlış harekette patlamaya hazırdır.

Kardeş kardeş yaşamak dururken..

S2 Games'in yapmak istediği yaban arılarıyla dolu bir kovana çomak sokmaya benziyor. İlk defa olmak üzere oyuncuların diğer oyuncuları yönettiği bir multiplayer oyun hazırlamaya çalışıyorlar. Diğer taraftan da aynı oyunun içinde hem aksiyon hem de RTS elemanları katarak bir koltuğa birden fazla karpuz sığdırmak istiyorlar.

Savage'ın konusu alternatif bir gelecekte geçiyor. Artık nükleer savaş mı dersiniz, doğal afet mi, bilinmeyen bir nedenle insan uygarlığına ait tüm eserler, tüm teknoloji yok oluyor. Geride kalanlar ilkel kabile toplumlarına benzer bir yaşam sürmeye başlıyorlar. Sınırlı sayıdaki kaynakları hızla tüketen ve bu kaynaklar uğruna birbirleriyle savaşmaya başlayan kabileler, Jaraziah Grimm adında bir liderin önderliğinde birleşiyorlar.Hiç savaş kaybetmemesiyle ünlenen grimm, komutası altındakilerden The Legion of Man (dikkat buyurun, The Legion of Men değil, bu konu birazdan önem kazanacak!) adlı düzenli bir birlik oluşturuyor. Onun liderliğindekiler kimya, elektrik ve manyetizmanın gücünü tekrar keşfediyor ve bu güçleri ölümcül silahlar yapmak için kullanmaya başlıyorlar.

Legion of Man işine bakadursun, Grimm'in Ophelia adında, vahşi hayvanlara söz geçirebilme yeteneğine sahip bir kız kardeşi olduğunu öğreniyoruz. Kardeşinin kurduğu, gün geçtikçe maçolaşan bu ataerkil toplumdan nefret eden Ophelia günün birinde dayanamayıp çekip gidiyor. Daha Grimm'in onu aramasına fırsat kalmadan nereden geldiği belli olmayan (!) vahşi hayvan orduları ortaya çıkıyor. Ordular oluşturan ve işbirliği içinde çalışan bu hayvanların başında "Yaratıkların Kraliçesi" adı verilen bir kadın olduğu söyleniyor (Anlaşılan farklı bir mars-venüs çatışması ile karşı karşıyayız!). İnsanların sahip oldukları teknolojiye karşı büyü güçlerini ve doğal silahlarını kullanan hayvanlar, iki ayak üzerinde yaşayan uzak akrabalarıyla savaşmaya başlıyorlar. Yeni bir afet gelene ya da ordulardan biri yok oluncaya dek (Adem ile Havva değil mi?











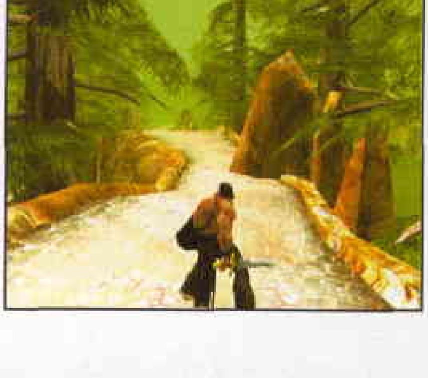


Cennete koyarsın, kovulurlar. Dünyaya düşerler, oranın sonunu getirirler. Tüm bunların üstüne uslanmaz, yine kavga ederler!)..

Akılsız başın cezasını ayaklar verir!

Savage oyunculara isterlerse aktif olarak savaş alanında çarpışma, isterlerse de klasik bir RTS oynama şansını sunuyor. Binaların yapılması, hangi bina ve birimlerin geliştirileceği gibi konularda karar hakkı tamamen kumandan görevindeki oyuncunun elinde olacak. Bilgisayar tarafından yönetilen işçilerin kaynak toplamaya gönderilmesinden de kumandan sorumlu. Hem harita, hem oynanış bakımından normal bir RTS gibi görünüyor, küçük bir fark dışında: Kumandanın emir verdiği tüm saldırı birimlerini diğer oyuncular yönetecekler! Bu arada hemen söyleyelim, kumandanlar, diğer oyunculara yalnızca komut veriyorlar, onları herhangi bir yere gitmeye ya da saldırmaya zorlamak gibi bir şansları yok. Tabii verilen komutlara uyarak ordu düzeni ve saldırı planının başarıyla uygulanması da savaş alanındaki oyuncunun sorumluluğu. Askerlerin verilen komutlardan memnun olmamaları, kumandanın yanlış kararlar verdiğini düşünmeleri durumunda emri reddetme, dahası oybirliğiyle kumandanı görevden alma imkanları var. Bu durumda komuta sıradaki oyuncuya geçecek.

Doğrudan er meydanına inmek isteyen oyuncular için de Savage, karakterinizi dışarıdan gördüğünüz bir aksiyon oyunu şeklinde olacak. Oyunda hafif,orta ve ağır olmak üzere üç ana tipte birlik bulunacak. Hafif birlikler keşif ve küçük saldırılar için kullanılırken, daha yavaş olan büyük birlikler ağır ateş gücüne gereksinim olduğunda devreye girecekler. Bu üç tip birliğin yanı sıra binalara karşı etkili kuşatma araçları da bulunacak. Savage'da savaşlar kontrol ettiğiniz birliklerin özelliklerinden çok, sizin kişisel yeteneklerinize bağlı olarak şekillenecek. Rakibinden daha iyi manevra yapan, elindeki silahları daha iyi kullanan oyuncular çarpışmalardan galip ayrılacaklar. Yani yalnızca orduların doğru yönetilmesi değil, emri alanların becerisi de önem kazanacak. Tıpkı gerçek çarpışmalarda olduğu gibi. Savaşan oyuncular zaman zaman bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerle de karşılaşacaklar. Onları alt ederek kazanacakları tecrübe puanları oyunculara güçlerinin, hızlarının ve verdikleri hasarın artması şeklinde geri dönecek. Teknolojinin hangi yönde ilerlediğine bağlı olarak mevcut birlikler yeni özellikler kazanacaklar ya da yeni birlikler üretmek mümkün olacak. S2 Games'in teknolojinin kim tarafından yönlendirileceği konusunda verdiği kesin bir karar yok. Ya bu kontrolü tamamen kumandan yapacak, ya da oyuncuların oylamasına sunulacak.



Daş yok mu daş!!

Tabii teknoloji ağacını sulamak için doğal kaynaklara gereksinim duyulacak. Oyunda taş, tahta ve besin maddeleri olmak üzere üç temel kaynak bulunuyor. Taş ve tahta yalnızca kumandanın yönettiği işçiler tarafından toplanacak. besin maddeleri ise kumandanın ürettiklerine ek olarak savaşta yenilen düşmanların üzerlerinden de elde edilebilecek. Bu durum, birlikleri yöneten oyuncuların önemini daha da arttırıyor, çünkü yeni teknolojilerin geliştirilmesi, yeni birimlerin satın alınması tamamen eldeki kaynakların miktarına bağlı.

Savage, 64 oyuncunun aynı anda oynamasına izin verecek şekilde tasarlanıyor. Mevcut grafik motorlarının hiçbiri kendi beklentilerini karşılamadığı için S2 Games programcıları Silverback adını verdikleri kendi motorlarını yazmak zorunda kalmışlar. Multiplayer sisteminde bir aksaklık olmaması için şu sıralar sıkı testlere tabi tutulan Savage'ın tüm kullanıcılara açık beta testinin ne zaman başlayacağı ise henüz belli değil. Yalnız dağıtımcı firma iGames, server bulmakta zorluk çekilmeyeceğinin garantisini şimdiden veriyor.

Savage'ın bana kalırsa en büyük avantajı, aksiyon ve stratejiyi birleştirmesi ama oyunculara her iki türü de oynamaları konusunda dayatmacı olmaması. Adrenalin isteyen savaşa girecek, kaynak yönetimiyle ilgilenen kumandan masasının başına geçecek. Yalnız bu avantaj aynı zamanda Savage'ın yumuşak karnını da oluşturuyor. Emir almaktan hoşlanmayan ya da liderliğe talip birden çok oyuncunun bulunduğu ortamlarda "Babanın uşağı mı var ülen?" "Git pis işlerini yapacak bir başkasını bul!" "Şşş, alooo, sen kime karşı çıkıyosun!" "Bak atarım Nuke'u, düşersin şuracıkta!" "Sıkıyosa at, durma at da admin'e söyleyeyim, bak bi daha kanala girebiliyo musun!!"lar ortalıkta uçuşacak, dakka başı kumandanlık oylaması yapılacaksa oyunun ne tadı kalır ne tuzu. Adam gibi 64 adam buluncaya kadar bekler dururuz!

Batu&Gökhan | **batuher@level.com.tr**

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	**04.2003**
Tür • Aksiyon Strateji	
Yapım • S2 Games	
Dağıtım • iGames	
Bize Göre • Oyuncuların diğer oyuncuları yönlendireceği, hem aksiyon hem de strateji içeren farklı bir proje. Başarısı, yapımcıların yeteneğine olduğu kadar oyuncuların uyumuna da bağlı olacak.	








Sahne Bir, Plan Bir, Çekim Dört, Motoor!

Lidyalılar'a günümüze kazandırdıkları serbest piyasa ekonomisi, dalgalı kur, repo, faiz, ıvır-zıvır gibi kavramlar nedeniyle ister teşekkür edin, ister küfür... Ama insanoğlunun "parayı bulma" çalışmalarından çok daha önce "parayı vurma" çalışmalarına başlamış olduğunu da unutmayın. Müşterinin ayağını alıştırma, sürümden kazanma benzeri yöntemler eminim işlerin takasla yürüdüğü dönemlerde bile geçerliydi. Hatta biraz araştırsak mağara resimlerinde hayvan postlarını daha ucuza takas edip piyasayı düşüren esnaftan birinin ellerinde kalın sopalar ve kemiklerle gelen diğer satıcılar tarafından "ikna edilişini" dahi görebiliriz. Bu tarih öncesi yöntemler günümüzde bile geçerliliklerini koruyorlar. İnternetten ücretsiz indirebildiğiniz 30 günlük deneme sürümü yazılımların, mallarını yeni müşteriye ucuza bırakan satıcının "ayak alıştırma"sından ne farkı var ki?

Bilgisayar oyunlarına da aynı mantığı yerleştirmek isteyen zihniyetler, daha önceleri bölüm bölüm satılan oyunlar yapmışlardı. Fikir rağbet görmedi, çünkü insanlar bir kez para verip tüm oyunu almayı tercih ediyorlardı. Bir bölümü bitirdikten sonra yenisinin piyasaya sürülmesini beklemek hem oyuncuları oyundan soğutuyor, hem de zaman kaybına yol açıyordu. Aynı düşünceden yola çıkan

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	2003
Tür • AKSİYON ADVENTURE	
Yapım • Quantic Dream	
Dağıtım • Belli Değil	
Bize Göre • Hem bağımsız bölümlerden oluşması nedeniyle, hem de grafik dizayn ve atmosferiyle televizyon dizilerini çağrıştıran bir oyun olacak. Eğer bu fikir tutarsa, gelecekte yüksek ratingli dizilerin bilgisayar oyunu uyarlamalarıyla da karşılaşır mıyız acaba?	



Fransız firması Quantic Dream, bu kez farklı bir tarz deneyerek "tutulacak" bir oyun geliştirmeye çalışıyor.

Bu bölümü daha önce izlemiş miydin?

Quantic Dream adını en son Omikron: Nomad's Soul'da duymuştuk (Hatta Tuğbek pek bi sevmişti, sanırım David Bowie faktörünün de etkisiyle!). Meğer boş durmamışlar, Omikron'dan çıkardıkları derslerle Fahrenheit adlı yeni bir adventure hazırlamakla meşgullermiş. Öncelikle Omikron gibi yaklaşık otuz saat oynama süresi olan bir oyunun oyuncuyu fazlasıyla yorduğunu düşünüyorlar. Böyle bir oyunda otuz saat boyunca senaryoda daha önce olmuş olayları, karakterlerin adlarını aklınızda tutmak zorunda kalıyorsunuz, oysa Quantic Dream'in istediği senaryoyu birbiriyle ilişkili kısa öyküler halinde yazıp oyuncuyu rahatlatmak. Bu fikir zamanla gelişerek bölüm bölüm oynanabilen bir oyun yaratmak haline gelmiş. Ama daha önceki denemeler gibi tam bir oyunu parçalayarak satmayı düşünmüyorlar. Fahrenheit ile amaçlanan tıpkı bir televizyon dizisi gibi her bölümün –ana senaryoyla ilişkili olsa da- tek başına bir öykü oluşturması..

Fahrenheit'da olaylar, 2005 yılında New York'da gelişiyor (Yakın gelecek, karanlık bir şehir, "film noir" tarzı bir oyun için leziz bir altyapı!). Kahramanımız, daha doğrusu baş kahramanımız Lucas Kane, kendisini gece vakti girdiği restoranın erkekler tuvaletinde bir adamı bıçaklamış olarak buluyor. Bir taraftan polisten kaçan, bir taraftan başına gelenleri anlamaya çalışan Kane'i nereden geldiği belli olmayan karanlık görüntüler ve düşler de yalnız bırakmıyor. Öykünün diğer kahramanları detektif Carla Valenti ve ajan Tyler Miles da cinayet soruşturmasını yürütüyorlar. (Adların ne kadar klişe olduğuna dikkatinizi çekerim. Hele "Valenti" soyadı buram buram İtalyan asıllı polis memuru kokmuyor mu ? Bu kadar "kitch" seçimler tesadüf mü, yoksa ince bir Fransız taşlaması mı ?)









Ustalara saygı kuşağında Lynch ve Fincher..
Senaryo boyunca farklı karakterleri yönetecek ve bir bölümde yaptıklarınızın sonuçlarını bir diğer bölümde öteki karakterlerin gözünden izleyeceksiniz. Fahrenheit'in diğer adventure'lardan ayrılan en önemli özelliği, şimdiye kadar yalnızca RPG'lerde rastladığımız karakterler arasındaki sıkı etkileşim ve senaryonun kesin bir sona sahip olmaması. Örneğin Lucas Kane olarak peşinizdeki polisten kurtulmaya çalışırken yaptığınız seçimlere göre arkanızda ipuçları ya da tanıklar bırakacaksınız; bir sonraki bölümde ise Carla Valenti olarak tanıkları sorgulayacak, ipuçlarını toplamaya çalışacaksınız.

Gerçekte Fahrenheit'ı en iyi tanımlayan kavram "interaktif bir televizyon dizisi". Zaten yapımcı ekip de oyunu geliştirirken diğer bilgisayar oyunlarından çok sinema ve televizyon yapımlarından etkilendiklerini söylüyorlar. Hele bu listenin içinde Seven, Fight Club, Dark City gibi David Fincher filmleri, David Lynch yapımları (Lost Highway ve Twin Peaks olabilir mi acaba?(Mulholland Çıkmazı'nı da unutmayalım-editör)), X-Files, Milennium gibi diziler olduğunu öğrenince Fahrenheit'a daha bir farklı bakar oldum. Etkilenilen bu kadar çok dizi ve film olunca ufak tefek "esinlenmelerin" de olması doğal. Örneğin Brian De Palma'nın "Snake Eyes" filmindeki flashback sahnesi bu kez farklı tanıkların gözünden gösterilerek kullanılmış.

Stop! Olmuyor, daha canlı!
Oyunun gerçekçilik dozunu arttırmak için grafik ve animasyonlara yüklenen Quantic Dreams, motion capture kullanmaktan da geri kalmamış. Hatta ekibin kendilerine ait bir motion capture stüdyosu bulunuyor. Kullandıkları Vicon 8 tekniği sayesinde koca koca elbiselere ya da aktörlerin hareketlerini kısıtlayan kablolara gerek kalmadan çalışılabiliyor. Vicon 8 ile birden fazla aktörün hareketleri aynı anda yakalanıp ekrana aktarılıyor, zaten Gladyatör ve Star Wars Episode I'de de aynı teknik kullanılmıştı. Ayrıca Fahrenheit'da Metal Gear Solid 2 benzeri değişken kamera açılarının kullanıldığını görüyoruz. Çevreyi farklı perspektiflerden görmek hem oyuna gerçekçilik, hem de oyuncuya serbestlik sağlıyor. Animasyonların yanı sıra ışıklandırmadaki başarı da dikkat çekiyor. ICE adı verilen yeni grafik motoru, gelen ışığa göre karakterlerin yüzlerinin bir kısmının gölgede kalmasını sağlayarak onlara daha etkileyici bir görünüm kazandırıyor. Ayrıca karakterlerin kendi gölgeleri de farklı cisimler üzerine düşerek ışık oyunları oluşturabiliyorlar. Eğer bu yazıyı bir hafta önce yazıyor olsaydım, ışıklandırma konusundan bundan kat kat iyi cümleler sarf edebilirdim. Ama geçen gün Sinan, Doom III'ün oyun içi oynanışına ait, E3'te çekilmiş 10 dakikalık öyle bir tanıtım videosu izletti ki, seyircilerin hiçbiri ışık/gölge konusunda tek laf söyleyemedi. Çünkü o sırada yere düşmüş çenelerini toplamakla uğraşıyorlardı! Bu yüzden Fahrenheit'ın grafikleri için şimdilik "muhteşem, harikulade" gibi sözler etmek yerine "oldukça iyi görünüyor" demek daha temkinli olacak..

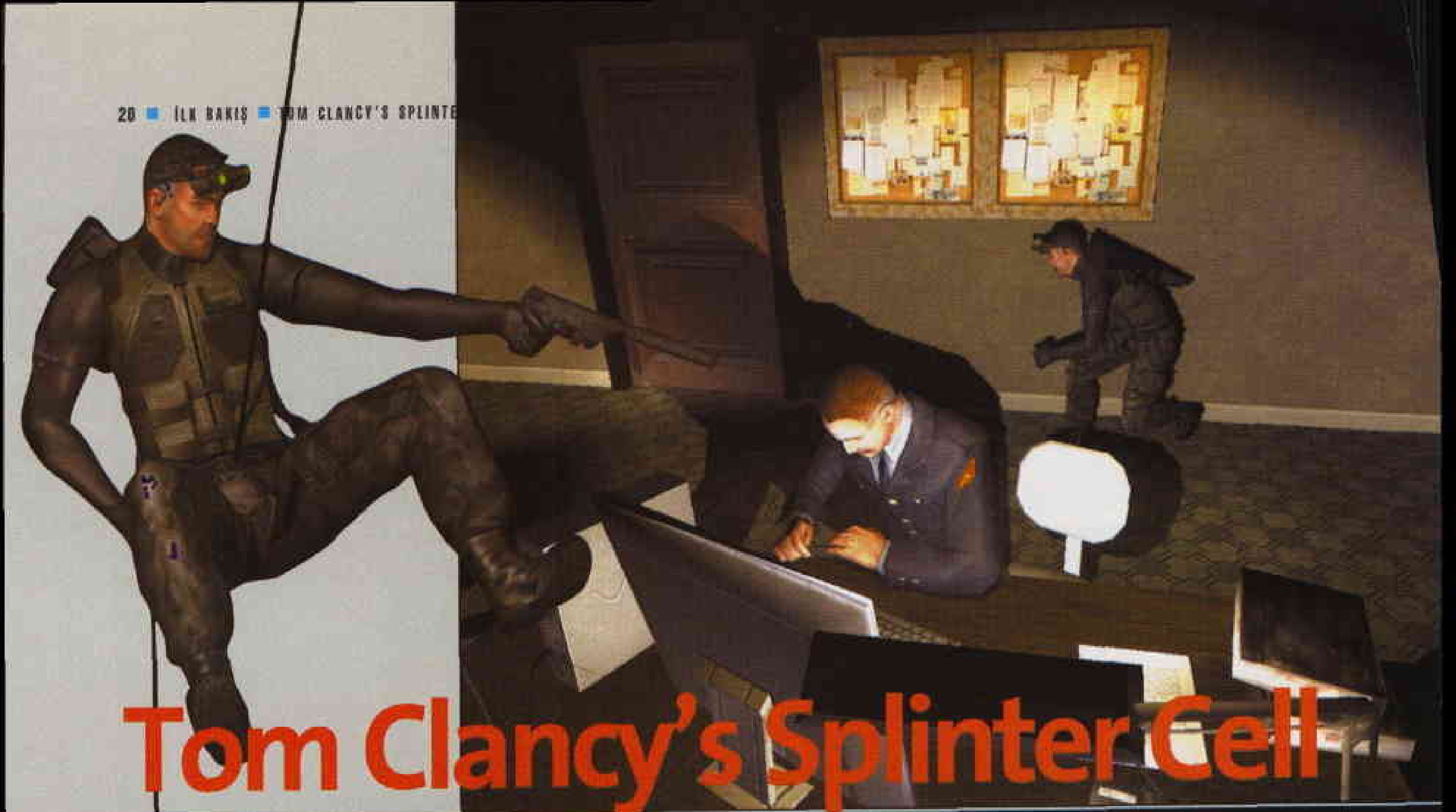
Fahrenheit'ı "oyun" olmaktan uzaklaştıran bir diğer özelliği de arabirimin kendisini yok denecek kadar az hissettirmesi ama bir adventure oyununda yapmak istediğiniz her şeye imkan vermesi. Fahrenheit'da menüler, ikonlar ve benzerlerini bulamayacaksınız. Ekranda yalnızca oyun olacak. Fareyi Black&White'a olduğu gibi farklı şekillerde kullanarak karakterleri yönetebileceksiniz. Zaten Fahrenheit daha çok konuşma ağırlıklı olduğu için çok komplike bir arabirime de gerek kalmayacak. Böylece bilgisayar oyunlarıyla arası olmayan kullanıcıların bile Fahrenheit'ı oynaması amaçlanıyor.

Bana oradan üç bölüm tartar mısın?
Piyasaya CD'de ya da internetten indirilebilecek şekilde çıkacak olan Fahrenheit'ın ilk bölümü, yapımcılar için büyük önem taşıyor. Çünkü oyuncuların devam edip etmeme konusundaki kararını bu ilk bölüm belirleyecek. Yapımcılar daha önceki denemelerden farklı olarak tam bir oyunun bölümlerini satmadıklarını, öykünün ve karakterlerin TV dizisi gibi ilerledikçe gelişeceğini, bazen ana senaryodan bağımsız ufak yan öyküler bulunacağını ama her bölümün kendi içinde bütünlük sağlayacağını söylüyorlar. Quantic Dreams'e göre insanlar zamanları olmadığı için asla bitiremeyecekleri oyunlara para ödemekten kaçınıyorlar, oysa "episodik" oyunlar daha kısa bir oyunu daha ucuza oynama ve istenirse devam etme şansı sağlıyorlar (Tabii tüm bölümler bitince faturaya bir göz atmak lazım, toplamda kaça patlamış diye!).

Hitchcock iyi bir film için üç şeye ihtiyacınız var demiş: "İyi bir öykü, iyi bir öykü ve iyi bir öykü!" (AA sen bunu duymamış ol!) Quantic Dreams ise iyi bir oyun için yanıtı biraz değiştiriyor: "İyi bir öykü, iyi bir arabirim ve iyi bir etkileşim!"

Orijinal bir proje, özenilmiş bir öykü, sağlam grafikler... Bunların hepsi iyi hoş, yalnız ben korsan oyunun, beta versiyonların cirit attığı ülkem oyun piyasasında bu yöntem nasıl tutacak merak ediyorum. Biz zaten oyunu ucuza almaya alıştık, aynı fiyata tek bir bölüm satın almak oyuncuya ağır mı gelecek, yoksa akıllıevvel bir satıcı bekleyip tüm bölümleri tek CD'ye mi basacak? Ben duyulabilecek muhtelif diyalogları şimdiden kestirebiliyorum: "Abi geçen gün senden oyun aldık, tek bölüm çalıştı, gerisi çalışmıyor, virüslü filan olmasın!" "Yok be güzelim, sende çalışmamıştır, burada bizim makinede kurduk, takır takır çalışıyor!"

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



Tom Clancy's Splinter Cell

It's not a game, it's Clancy...

Sinsilik ve kurnazlık savaşta kazanmak için geçerli olan en eski kuraldır. Rakibini ve kendi ordusunu en iyi tanıyan komutan savaşı kazanmayı başından garantilemiş demektir. Sun Tzu'nun Savaş Sanatları Kitabı'ndan eski Çin Tangramlarına kadar bir çok yerde bu sanatın en gizemli yerleri anlatılır. Bir çok ayrıntı verilir. Gerektiği yerde düşmanı kandırmak kadar kendi birliklerinizi ve komutanlarınızı da kandırmanız gerekir. Zafere ulaşmak için her yolun mubah olması gibi (tabiki masum sivillere zarar verilmediği sürece). İnsanın kendini ve rakibini tanıması yalnızca büyük çaplı savaşlarda değil bir sokak kavgasında bile sizi bir adım önce başlatır. Bunun için en geçerli kural ise eğer karşınızdaki adam sizin iki katınızsa ve birde sizin kadar hızlıysa kaçmaktan ya da bir silah kullanmaktan geçer. Tabiki silahı da karşı tarafa kaptırıncaya kadar.

Bilgisayar oyunlarında da sinsilik hep işe yarar. Özellikle de çok oyunculu olarak FPS ve strateji oynarken, Online RPG'ler için de aynı kural geçerlidir. Kurnaz olan kazanıp kümesteki tavuğu kapar.

Hayal değil bu Clancy

Vay vay vay...Gerçekçilik bu oyunun temeli olacak gibi görünüyor. Tek başına çalışıp ortalığı karıştıran, kaba kuvvet kullananları durdurmak için kaba kuvvet kullanan bir ajanı oynayacağımız oyun daha şimdiden videoları ile bizi sarmakta. Oynanış tarzı olarak PS'deki Metal Gear Solid serilerine benzeyen Splinter Cell senaryosu ile de çok sürükleyici olacak galiba.

Üçüncü kişi bakış açısından oynayacağımız oyun tam bir casusluk oyunu. Öyle önünüze geleni vurmak yerine sessiz ve sakince sızıp rakiplerimizi egale edeceğimiz ve gene dışarı çıkacağımız bir oyun. Binbir türlü hareket yapma yeteneğimiz var. Bacaklarımızı iki yana dayayarak duvarlarda sabit kalmaktan iple binaların yanından sarkıp içeriye dalmaya kadar bir çok farklı şey yapabileceğiz. Rakiplerimizi arkadan yaklaşarak kafalarına namluyu dayamanın yanısıra tam karşılarına dikilip tüfeğimizin dipçiği ile sessizce (burun kırılma efekti hariç) kafalarını dağıtabileceğiz. Daha eğlenceli olan ise etraftaki tüm nesnelerle iletişime geçerek yaratıcılığımızı kullanabilecek olmamız. En basitinden, benzin bidonunun yanında duran iki nöbetçiyi tek tek mi avlamak istersiniz yoksa biraz gürültü çıkarıp onları bidonla beraber havaya mı uçurmak istersiniz.? Ya da arkası dönük bir nöbetçiyi vurarak kurşun harcamak mı daha iyi olur yoksa telle işini bitirip çöpü

Splinter Cell'in yapımcısı Mathieu Ferland ile röportaj

Bu yeni Clancy oyununun amacı nedir? Rainbow Six ve Ghost Recon'u da sayarsak yeterince Clancy oyunu yok mu zaten?

Mathieu Ferland: "Splinter Cell ile Tom Clancy oyunları yelpazemizi genişletiyoruz. Rainbow Six ve Ghost Recon'un aksine Splinter Cell sessizlik gerektiren ve görevleri tek başınıza bitirmeniz gereken bir oyun. Clancy romanları ve oyunları zekice hazırlanmış hikayesi ve her detaya dikkat edilmiş gerçekçiliği yüzünden sevilir. Sadece taktik aksiyon oyunların değil, Splinter Cell gibi oyunlara da uyar.

Splinter Cell ile gizlilik/aksiyon oyunlarını bir adım öteye götürmeyi amaçlıyoruz –ki bu çok zor bir amaç. Oyuncuları direct olarak oyunun içine sokacak, her şekilde etkileşim içine girebilecekleri bir ortam hazırlıyoruz ve bunu yaparken en son grafik ve fizik teknolojilerinden faydalanıyoruz. Mesela, gerçek zamanlı ışıklandırma ve gölgeler müthiş görünüyor, ama aynı zamanda oynanabilirlik için de büyük önem taşıyor (gizlilik). Bu örneği daha da genişletebilirim.

Peki Tom Clancy bu projenin ne kadar içinde?

Mathieu Ferland: "Yaptığımız her şey Tom Clancy ve takımı tarafından onaylanmak zorunda: hikaye, karakterler, grafikler ve hatta oynanabilirliğin gerçekçiliği bile. Çok fazla çaba



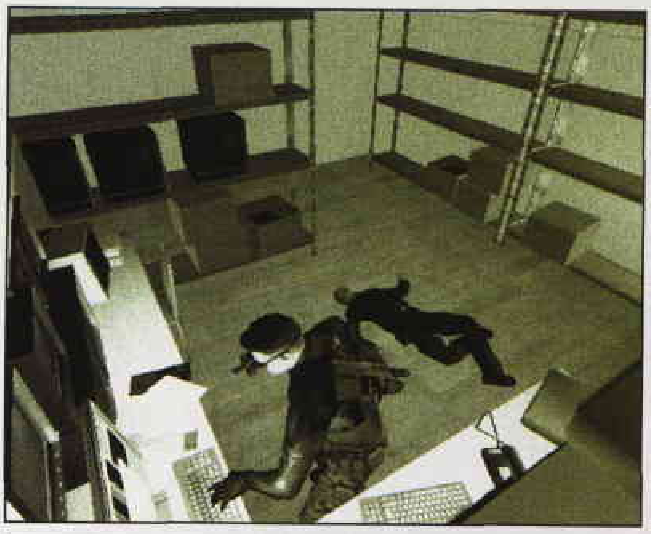
sarfediyoruz ama bu sayede oyun çok daha inandırıcı ve detaylı oluyor.

Üzerinde en çok durduğunuz özellikler nedir?

Mathieu Ferland: "Gizlice hareket etmek için kullanacağınız hareketlere çok özendik, ışık ve gölge efektleri ve ses dizaynına da tabii. Hepsi de bu oyunun oynanabilirliğinde büyük önem taşıyor.

Tabii düşmanların yapay zekasını da unutmamak lazım. Hem önceden planlanmış olaylar, hem de düşmanların ses, ışık, kırılma ve harekete olan normal tepkileri çok gerçekçi. Ayrıca, oyunda kullandığımız fizik motoru ip, plastik kapılar gibi yumuşak dokulu nesneleri çok daha gerçekçi yapmamızı sağlıyor. Oyuncuyu tamamen oyunun içine çekmeyi amaçladık"























de bidona atmak mı?

Oyunda hareket isteyenler için çok hoş ayrıntılar düşünülmüş. Öncelikle gece ve termal görüş gözlükleriyle etrafa baktığınızda oyun daha da şenlikli oluyor. Herşey ısıya göre görüntülendiğinden rengarenk görünüyor.

Clancy olunca kaybettim gene

Burada bir saniye durmak lazım. Ben gene aynı şeyi yaptım değil mi? Direkt oynanışa girdim. Oyunun hikayesini falan bir kenara attım yine. Online FPS oynarken bile takımı desteklemek ve arkasını korumak için aksiyonun göbeğine atlamaktan kaçınan bir adam olarak sonuca baktım. Oysa tüm bu gizliliğin ve sessizce iş bitirmenin arkasında sağlam bir romancı var. Böyle olunca oyunun hikayesi de derin ve binbir dolabın döndüğü bir senaryodan oluşacak. Oynadığımız karakterin ismi Sam Fisher, kendisi NSA'in altındaki Third Echelon isimli bir alt birime bağlı en yetenekli ajan. Third Echelon, tıpkı Licence to Kill'deki James Bond gibi her türlü yetkiye sahip bir sürü ajandan oluşuyor. Sam'in elinin altında duvara yapışan kameralardan lazer mikrofonlara ve fiber optik kameralara kadar bir çok son teknoloji ürünü aygıt var.

Tabii ki James amca gibi kıyak kıyafetlerle dolaşmıyor. İşi gizlilik olduğundan bir black ops kıvamında. Oyun boyunca CIA merkezi dahil girip çıkmadığımız yer kalmayacak. Toplam 14 bölümden oluşacak olan görevlerde dört farklı ülke gezip oradakileri özgürlük uğruna temizleyeceğiz.

Oyunda herşey sessizlik üzerine kurulu olduğundan, ışık yansımaları ve çevre ile gireceğimiz iletişim had safhada olacak. Splinter Cell'deki her ışık kaynağı kırılabilecek. Bu da bize kızılötesi gözlüklerimiz ile rahat çalışma imkanı sağlayacak. Vurduğumuz adamların cesetlerini ortadan kaldırıp dolaplara tıkabileceğiz. Sandalyeler ve masalar devrilecek, sular dökülerek, yerde gölcükler oluşturacak. Ayrıca borulara tırmanabilecek, köşelerden kafamızı uzatarak bakabilecek, taklalar atarken ateş edebileceğiz. Hatta Solid Snake'te olduğu gibi düşmanlarımızın boğazına sarılıp onları geri geri sürükleyerek diğerlerine karşı kalkan olarak kullanabileceğiz. Numara diz boyu.

Tom amcanın gerçek hayalleri

Bu sıralar bir çok oyunda olduğu gibi biraz kurcuklanıp yeniden düzenlenmiş bir Unreal Warfare motorunun kullanıldığı oyunda kamera açıları ile istediğimiz gibi oynayabileceğiz. 13 farklı silah bulunan cephaneliğimizde F2000 gibi çok amaçlı bir tüfek var.

Böyle bir oyunda yapay zeka büyük önem taşır. Her düşmanın bir görüş alanı, gölgelerdeki değişiklikleri fark edebilme kabiliyeti ve ses duyma yeteneği var. Böylece sizin yerinizi tespit edebilecek. Ayrıca üstlerine ateş açtığınızda kuş gibi üstünüze gelmek yerine saklanıp yardım çağırmayı ve koordineli olarak saldırmayı tercih edecekler.

Hareketlerimizin yumuşak ve gerçeğe uygun olması için çok çalışılmış. Ajanımızın yapabildiği hareketler gerçek operasyonlarda kullanması için tasarlanmış. Yani oyunda parmak ucunda nasıl yürünüyorsa ajanlarda gerçek hayatta öyle parmak ucunda yürüyorlar. Bölümler arasında bize verilen brifingler dışında ufak videolar da olacak.

Ubisoft ve Tom Clancy ikilisi bu çalışmadan sonra başka projelere de imza atacaklar gibi görünüyor. Ubisoft'un dünya çapındaki yatırımları ile daha güçlü bir firma halini aldı. Splinter Cell önümüzdeki aylarda PC ve XBox'a gelecek. Bu oyunu elinize aldığınızda aklınızda bulundurmanız gereken en önemli ayrıntıyı şimdiden söyleyeyim. Gizlilik ve kandırma yeteneği eğitimli bir insanın elinde en güçlü silahtan daha tehlikelidir.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11.2002

Tür • Aksiyon

Yapım • Ubisoft

Dağıtım • Ubisoft

Bize Göre • PC'nin Metal Gear Solid'i olacak gibi görünüyor. Oynanışını görmeden bir şey diyemeyiz ama hikayesinin süper olacağına eminiz.



Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield

İyi ki CIA'i bırakıp oyun yapmaya başlamışsın Tom!

"Rainbow, this is Six. Stand-to, repeat stand-to. We commence the operation in five minutes." Belki sokaktan geçen her hangi biri için en ufak bir anlam içermeyen sözler. Ama bir Tom Clancy ve Rainbow 6 hayranıysanız çok şey ifade edeceğinden eminim. Bunu duyduğunuz zaman sahibinin John Clark olduğunu ve yaklaşık 8,5 dakika sonra pek çok teröristin ölmüş olacağını bilirsiniz. Bu cümlenin alındığı satırların özelinde büyük bir eğlence parkında bir grup çocuğu rehin almış Bask Gerillaları, ölecek olanlar. Ama Rainbow takımı için fark etmez... Dünyanın neresinde oldukları, kim oldukları veya bunu neden yaptıkları... Kötü adamları tutuklamak veya yaralamak gibi bir niyetleri yoktur... Burst modda MP5-10SD'den çıkan üç merminin üçü de genelde başa isabet eder. Ama bu şanslı olduklarını gösterir. Tekerlekli sandalyeye mahkum hasta bir kız çocuğunu soğuk kanlılıkla öldürebilecek kadar talihsiz olanlar ölmeden önce midelerindeki kurşunla birlikte bir süre can çekişmek durumundadır. Acımasız mı? Eğer dünyanın en iyi anti-terörist timi iseniz öyle olmak zorunda. "Rainbow, this is Six. Move in and execute. Say again, EXECUTE NOW!" işte bu da ölüm fermanı. Saatler öncesinde yerleştirilmiş patlayıcılarla birlikte yerinden fırlayan çerçeveler, mükemmel bir zamanlamayla yere dokunduğu an patlayan flashbang'ler ve camdan içeri süratle dalan siyah gölgeler. Hiç bir Rainbow operasyonunun bir iki dakikadan fazla sürdüğü görülmemiştir.

Bu açıdan bakıldığında Rainbow Six oyunlarının gerçekten biraz uzaklaştığını görebiliriz. Çünkü planlama safhaları daha kısa ve operasyon süresi ise duruma göre 10 dakikayı bile geçebiliyor. Ama bunu anlamak mümkün. Hangi oyuncu 10 saat plan yapıp daha sonra 2 dakika oyunu oynamaya katlanabilir ki? Böyle bir oyunu yaparken gerçekçilik ile eğlence arasındaki dengeyi çok iyi oturtmak zorundasınız. Serinin üçüncü oyununu hazırlayan Ubisoft Montreal stüdyosunun en büyük çabası da bu. Bir yandan oyundaki gerçekçilik ve detayı arttırmak ama bir yandan da bu hassas dengeyi bozmadan geliştirebilmek. Dünyanın en meşhur oyun serilerinden birini Red Storm gibi Tom Clancy fanları arasında efsaneleşmiş bir ekibin elinden almış olmak kolay iş değil (Hele Kanadalıysanız). Ama benim bu ekibe güvenim tam. Bugüne kadar ki en iyi Rainbow Six oyunun bir iki ay içinde bilgisayarlarımıza yüklenmiş olacağına şüpheniz olmasın.

Kahramanlar Yaban Ellerde

Yeni Rainbow Six'in Red Storm tarafından hazırlanmayacağını ilk duyduğumda ciddi bir endişeye kapılmıştım aslında. Ubi Soft oyunun ruhuna sadık kalmayabilir, Counter-Strike'ın popülerliğine kanıp oyunu aksiyona çevirebilir veya oyunun ismine güvenip cilalanmış bir Rogue Spear ile karşımıza çıkabilirdi. Ama hiç biri olmadı. Ubisoft oyunun ruhunu hiç bozmadan Rainbow Six serisini, hem oynanış hem de grafik olarak bir kaç adım daha ileri götürdü. Aslına bakarsanız oyunu Ubisoft geliştirse de Red Storm'la fazlasıyla aslaştılar. Her şeyden önce oyunun hikayesini Tom Clancy'nin asistanlarından biri hazırladı. Oyunla ilgili her kararda ve aşamada Red Storm'a danışıldı. Hatta bundan önceki Rainbow Six oyunlarının silah ve özel tim metodları danışmanı Mike Grosso bu oyunda da aynı görevi üstlendi. Rainbow Six oyunlarındaki gerçeğe uygunluğun ardında Tom Clancy hikayelerinden çok, halen LAPD'de S.W.A.T. takımını çalıştıran Mike Grosso'nun engin bilgi ve tecrübeleri de yatıyor.

Ama daha öncede dediğim gibi Ubisoft cilalanmış bir Rogue Spear'ın kolaylığına kaçmayıp çok daha gelişmiş bir oyunu hedefledi. Gördüğümüz kadarıyla bunu başa-

racaklar gibi. Grafiklerdeki gelişme de önemli bizim için elbette ama şimdi onu bir yana bırakıp bence asıl ilerlemenin olduğu oynanıştaki farklara bakalım.

Elbette ki Rainbow Six'i özel kılan birinci etmen olan planlama safhası aynen yerinde duruyor. Planlamada değişen kullanımının çok daha kolay olması. Planlama ekranı çok daha basitleştirilmiş ve yeni imkanlar eklenmiş. Mesela waypoint ve harita üzerindeki simgeler çok daha kolay okunuyor. Zoom ve pan yapmak eskisi kadar eziyetli değil. Takımlara yeni emirler verebiliyorsunuz. Mesela belli bir noktaya geldiklerinde hiç durmadan yollarına devam ederken o waypoint'ten geçtiklerini söyleyebiliyorlar. Böylece hangi takımın hangi noktada olduğunu biliyorsunuz. 3D harita özelliği bu sefer bir şeye benzemiş. Göreve çıkmadan önce yükselti ve engelleri daha iyi görebilir, sniper'lara güzel mevzi noktaları seçebilirsiniz.

Elbette oturup planla uğraşmak istemeyen aksiyon düşkünü oyuncularda unutulmamış. Onlar da isterlerse standart planla oynayabilir, isterlerse takımı seçip haritaya giriş noktasını seçerek spontan bir planla oynayabilirler. Montreal'da ki Rainbow Six'in yeni tasarımcıları bu sefer her görev için 3 standart harita koymayı da düşünüyormuş. Başta güzel gibi görünse de insanları kendi planlarını yapmaktan caydırabilecek bir karar.

Oyun İçinde Emirler

Daha önceki Rainbow Six'lerde plansız sadece adamların giriş noktasını seçip oynadığınızda başarı şansınız pek yoktu. Çünkü ne yaacağını bilmeyen takım elemanları daha çok sudan çıkmış balık gibi hareket eder, en fazla stepne görevi görürdü. Ama bu sefer bu durum değişiyor. Öncelikle operasyon sırasında da adamlarınıza emir verebiliyorsunuz. Bunun için Swat 3'tekine benzer ama daha basit ve kullanışlı bir menü eklenmiş. Mesela silahınızın hedefini bir kapının üzerine tutup spacebar'a bastığınızda dört dilime ayrılmış bir daire menü çıkıyor. Buradaki seçeneklerle adamlarınıza kapıyı açıp bombalamalarını veya direkt girmelerini söyleyebiliyorsunuz. Hatta içeri atılacak bombayı seçme şansınız bile var. Veya bir deponun içinde adamlarınıza ortalığı temizleyerek ilerleme emri verebiliyorsunuz. Bu sayede başta yaptığınız planda aksama olursa da ne yapacağını bilmeyen adamlarla baş başa kalmıyorsunuz.

Elbette bu yeni sistemin çalışması için takım üyelerinizin sağlam bir yapay zekaya ihtiyacı var. Ve bu sefer adamlarınızda bu zeka cidden var. Raven Shield'deki gelişmeler için de beni en çok sevindiren de bu oldu. Rogue Spear'da ki özürlü takım üyelerinin yanında Raven Shield'dekiler doktoralı akademisyenler gibi. Bunu gözünüzde biraz canlandırın istiyorum. İlk oyunlardaki gibi (ki gerçek timlerde öyle yapar) adamlarınız 3-4 kişilik gruplar halinde ve tırtıl gibi arka arkaya ilerliyorlar. Diyelim ki bir kapıya geldik ve siz içeri dalıp temizleme emri verdiniz. Öncelikle iki adam kapının iki tarafını alıp çapraz ateş edebilecek konuma geliyor, bu arada üçüncü adam sırtını duvara verip arkanızı kolluyor. Eğer içerisi bombalanacaksa, kapı kenarındaki adam kapıyı sadece biraz açarak bombalıyor. Kapıyı açtıktan sonra sırayla, çevreyi tarayarak giriyorlar. İçerinin temiz olduğunu anlayınca her biri farklı tarafa bakacak şekilde pozisyon alıp yeni komutunuzu bekliyorlar. 3 kişilik bir tim bu modda mevzi aldığı zaman içeri bir teröristin girme şansı hiç yok. Çünkü boş nokta bırakmıyorlar. Arada biri baktığı noktayı değiştirip boş alan bırakırsa bir diğeri hemen o tarafa dönüp açığı kapatıyor. Yani takım elemanları artık sırtınıza dayalı stepneler olarak eşinizde koşturmuyor.

Teröristlerin yapay zekaları da gelişmiş. Elbette sizin timiniz kadar yetenekli ve uyanık değiller. Takım oyunu yapıp, profesyonel özel timciler gibi hareket etmiyorlar. Mesela eğilerek ilerlemiyor köşelerden yana eğilerek bakmıyorlar. Ancak daha önceki oyunlar gibi bir yerde dikilip sizin vurmanızı beklemiyorlar. Ayrıca daha çok doğal ortamlarında yakalıyorsunuz onları. Bir yerlerde sigara içip muhabbet ederken mesela. Terörist modellerindeki çeşitlilik de arttırılmış. Hepsi futnol takımı gibi tek örnek giyinmiyorlar.

İnce Hareketler

Yukarıdaki paragraflarda dikkatli okurun gözünden kaçmayacak önemli bir detay var. "Kapı kenarındaki adam kapıyı sadece biraz açarak bombalıyor". Kapıyı biraz açmaktan kasıt ne? Space'e basılı tutunca kapı pat diye açılmıyor mu? İşte Raven Shield'de ki hoş detaylardan biri daha. Kapıları açarken, eğilirken, duvarın kenarından kafa çıkarırken sürekli tam kontrole sahipsiniz. Mesela kapıları açarken scroll'u kullanıyorsunuz. Siz scroll'u çevirdikçe kapı ağır ağır açılıyor. Böylece dikkat çekmeden içeriye bir göz atmak veya küçük hedef göstererek içeridekileri vurmak mümkün. Eğilirken de shift'e basılı tutarak mouse'u aşağı yukarı çekerek ne kadar eğileceğinizi seçebiliyorsunuz. Elbette tek bir tuşla yere yatmak veya kapıyı birden açmak gibi opsiyonlar da var. Köşelerden yana doğru yatarak bakmak en güzeli olmuş. Sağ tık'a basılı tutarak mouse'u sağa sola çekiyorsunuz ve çektiğiniz oranda duvarın yanından çıkıyorsunuz. Böylece ufak ufak içeriyi tarayarak bakma şansınız var. Diğer oyunlarda böyle bir özellik yoktu çünkü siz bir kenardan yana eğilerek çıktığınızda NPC'ler sizi görmezden gelirdi. Ama Raven Shield'de fazladan bir kaç saniye öyle durursanız kafanıza kurşunu yiyorsunuz.

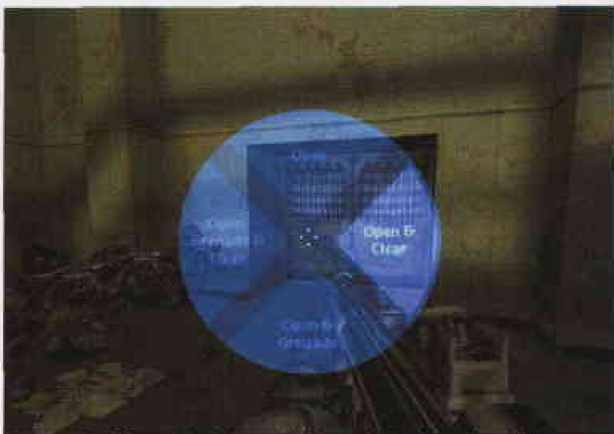
Hareketlerdeki bu detay karakter modellerine de yansıyor. Mesela bir adamınız bomba atacağı zaman elini beline götürüp belindeki kemerde asılı duran bombayı alışını görebiliyorsunuz. Zaten yan silahınızdan, tüm bombalara kadar üzerinizdeki ekipman dışarıdan görülebiliyor. Buna si-

Adamlarınız çevreyi tam kontrol altına alacak şekilde mevzileniyor. Ayrıca duvarların yanından kontrollü şekilde bakabiliyorsunuz.



lahlarınıza eklediğiniz eklentilerde dahil. Bunların içinde susturucu, termal görüş, ekstra kapasiteli şarjör, mini dürbün var. Oyunun dengesini bozmamak için her silaha sadece bir eklenti takılabiliyor. Ancak bazı silahlarda bazı eklentiler standart (mesela 10SD'de susturucu) ve bunlara ekstra bir tane daha takmış oluyorsunuz. Bu yüzden bu silahlar daha popüler olacak gibi. Ayrıca bazı eklentiler de sadece belli silah tiplerine takılabiliyor. Mesela termal görüş dürbününü sadece sniper silahlarına takabiliyorsunuz.

Oyundaki en önemli ekipmanlardan olan Heatbeat Sensor de tamamen değişmiş. Eskisi gibi mini haritada düşmanın yerini göstermiyor. Gerçekte olduğu gibi



Yeni oyun içi menüsü sayesinde adamlarınıza görevin ortasında da yeni komutlar verebiliyorsunuz.



Unreal Warfare motoru sayesinde oyunda dış mekanlar eskisine göre çok daha çarpıcı.


Asker modelleri çok iyi. ATI True Form teknolojisi kullanıldığında sonuç bundan da iyi oluyor.


Oyuna eklenen yeni bir özellik termal dürbün. Bu özellik sadece sniper'larda olacak.

bir dürbün gibi kullanılıyor. Heartbeat Sensor'u taktığınızda çevrenizdeki kalp atışları halka şeklindeki ses sinyalleri olarak görülebiliyor. Eskisinden daha gerçekçi olması bir yana kalp atışlarının sizden daha yüksekte mi alçakta mı olduğunu da görebiliyorsunuz. Elbette eski kullanımı daha avantajlıydı belki ama bana kalırsa bir parça hileye giriyordu.

Aman Bomba

Oyundaki bir yenilik gaz bombası. Atıldığında görüşü fazla kapamayan yeşil ince bir sis çıkaran bu bomba yaklaştığınızda sizi afallatıyor. Görüş yeteneğiniz bozuluyor adam hareket ederken zorlanıyor. Bu durumda karşınıza çıkan kolay bir hedefi vurmak dahi çok zor. Gaz bombasından uzaklaştıktan kısa bir süre sonra kendinize gelebiliyorsunuz. Bir odaya dalmadan önce atmak bayağı keyifli olacaktır. Ama yine de içeri dalarken sadık flashbang'lerinize daha çok güveneceksiniz. Çünkü flashbang'de gerçekten olması gerektiği hale gelmiş. Öncelikle bombanın ses etkisi yerini bulmuş. Yakınınıza flashbang geldiğinde o yöne bakmıyor olsanız bile işitme duyunuzu kaybediyorsunuz. Hoarlörlerden bunaltıcı bir çınlama sesi geliyor sadece. Ayrıca bir süre görüntü beyazlamakla kalmıyor, son gördüğünüz kare ile o an gördüğünüz karışıyor. Bunun için oyun son kareyi hafızaya alıyor ve transparan yapıp o an gördüğünüzün üzerine yapıştırıyor. Böylece ne gördüğünüzden emin olamıyor daha bir beter afallıyorsunuz. Flashbang'da ki en güzel özellik ise sizi rastgele çevirmesi. Counter-Strike'dan daha iyi bilirsiniz bunu. Flashbang yeseniz bile görmeden de bir kenara sinebilir veya tahmini olarak kaçabilirsiniz. Hatta zaten düşmanın gireceği yöne bakıyorsanız hiç hareket etmeden ateş açarak içeri girenleri öldürebilirsiniz. Raven Shield'de yakınızda flashbang patlayınca rastgele bir yöne döneceksiniz refleksel olarak. Flashbang yiyince nereye gidip, ne yapacağınızı bilemeyeceksiniz kısacası.

Artık ara yüzde mini harita olmadığını söyledik. Peki arayüzdeki diğer değişiklikler ne? Herşeyden önce artık silahınızı görebiliyorsunuz. CS'cilerin anlayacağı dille "draw view model" eklenmiş oyuna. Daha önce oyunun alt kısmı tamamen menü olduğundan bir de silah gözükse ekran tamamen kalanmış olacak diye koymuyorlardı. Ama aşağıdaki bu menü kalktığı için artık silahta görülebiliyor. Hatta Ubisoft silah modellerinin bugüne kadar yapılmış en detaylı ve en gerçekçi modeller olması için büyük çaba harcamış, poligon kullanmaktan kaçınmamış. Elbette bu düşük sistemler için ciddi bir performans düşüşü getiriyor. Bu yüzden drawviewmodel kapatma opsiyonunun da unutulmayacağını umuyoruz.

Alt menü kalktığı için görüş alanımız olukça gelişmiş. Ama aynı zamanda arayüzden alabildiğimiz bilgi miktarı da biraz azalmış. Ekranın sağ alt tarafında tim elemanlarının durumu, sol altta cephane durumunuz, üst tarafta ise sizin hangi modda olduğunuz (assault, recon vs.) gösteriliyor. Eski menüde adamların neredeyse tomografilerine kadar gösteren

Oyundaki silahlar çok yüksek poligonlu olarak modellendi. Bu sayede diğer oyunlardaki silahlardan çok daha iyi görünüyorlar.


RAVEN SHIELD'ın Yapımcısı Chaddi Lebbos ile röportaj

- Rainbow Six serisini devam ettirmek oldukça zorlu bir iş. Red Storm oyunlarında yüksek bir standart oturttu. Bu sizin için sadece bir motivasyon kaynağı mı yoksa bu ağır sorumluluk yüzünden baskı altında hissediyor musunuz?

Chaddi Lebbos: Rainbow Six'in üçüncü bölümünü geliştiriyor olmak büyük bir ayrıcalık. Bu seri bizce Half-Life ile birlikte FPS türünün en popüleri ve doğal olarak Raven Shield'i bütünüyle yeni bir deneyim yapabilmek takım için büyük bir baskı. Hem serinin orjinalliğini bozmayacak doğru kararları almak zorundayız, hem de Rainbow Six ve FPS hayranlarını şaşırtacak yenilikler eklemeliyiz. Sonuç olarak Red Storm'un bugüne kadar getirdiğini sürdürebilmek bizim için büyük bir baskı.

Ama bu aynı zamanda büyük bir motivasyon çünkü hayranların uzun süredir oyun için beklediğini biliyoruz. Geliştirici takımın kendisi zaten Rainbow Six hayranlarından oluşuyor bu yüzden doğru yolda olduğumuzu düşünüyorum.

- Raven Shield'in hikayesi ve geçtiği ortamı biraz anlatır mısın?

Chaddi Lebbos: Görev yerlerini farklı ve ilginç ortamlar sunabilecek şekilde seçtik. Kar ve çöl, gün ve gece, yağmurlu ve açık hava, iç mekan ve dış mekan gibi bir çok çeşitlilik olacak. Genelde Avrupa ve Güney Amerika'da geçiyor. Elbette mekanlar hikayenin ilerleyişine ve büyük bir tehlike örgüsüne uygun olarak seçildi.

- Yeni Unreal Warfare motorunu kullanmak size yeni imkanlar sundu. Raven Shield'in bir adım ileriye götürürken Rainbow Six serisine sadık kalacağını düşünüyor musunuz? Yeni motorun avantajları nelerdi? Ve kendi standart ve karakteristiğinizi ortaya koyabileceğinizi düşünüyor musunuz?

Chaddi Lebbos: Unreal teknolojisi bizim ihtiyaçlarımıza adate edilmek zorundaydı. Sonuçta Unreal'ı değil Rainbow Six 3'ü geliştiriyoruz. Yine de bu motor bizim için harika bir başlangıç oldu çünkü motoru adapte etmeye çalışırken, editör programları sayesinde çoktan harita tasarımlarına başlamıştık. Raven Shield çok yüksek içerikli bir oyun olduğundan, motor geliştirmek için çaba sarfetmektense oynanış ve özellikler üzerine yğunlaşmayı tercih ederim. Unreal motoru hem 3D grafikler hem de Script AI* olarak çok güçlü. Mutlaka oyunun kalitesine çok şey katacak.

Rainbow Six'in genel yapay zekası piyasadaki tüm diğer FPS'lere göre çok daha gelişmiş. Grafikleri görülmemiş güzellikte olsa bile ben kontrol sistemi ve yapay zekası ile bir standart oluşturacağını düşünüyorum.

Script AI: Düşmanların yapay zekalarına göre değil, önceden hazırlanmış komutlara göre hareket ettikleri sahneleri belirleyen program kodu.

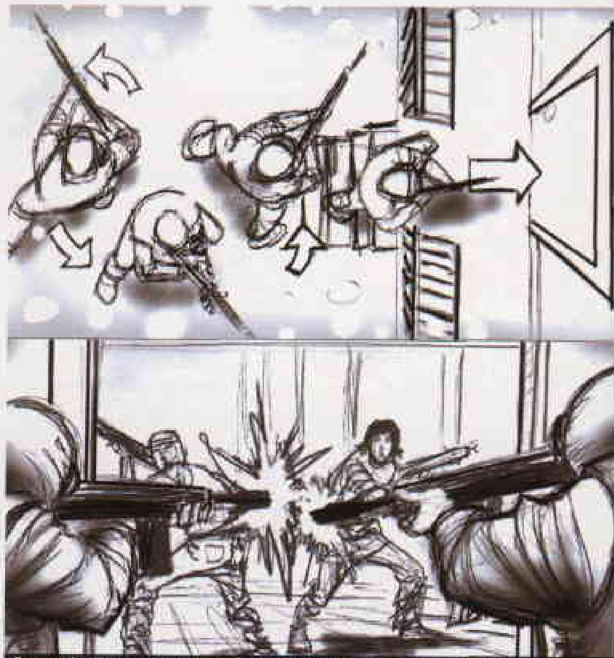




Oyunun arayüzü tamamen değişmiş. Eskisine oranla çok daha az yer kapladığı için görüş alanınız çok daha geniş.



Artık kapıları istediğiniz oranda açabileceksiniz. Kapıyı aralamak büyük bir avantaj olacak.



Tasarımcılar ilk olarak eskizlerle tim üyeleri ve teröristlerin davranışlarını belirlemiş.

gereğinden fazla geniş bir menü vardı. Bu seferde biraz kısa kalmış gibi. Ama oyun son halini alana dek belki yeni bir şeyler eklenir.

Unreal - Surreal

Kısacası oynanışta radikal değişimler var. Oyundaki herşey gelişmiş neredeyse. Elbette oyunun grafikleri de bundan nasibini almış. Hem de fazlasıyla... Daha önceki oyunlar kendi zamanları için çok iyi grafiklere sahipti ve hep kendi 3D motorlarını kullanırdı. Ama bu sefer bu gelenek bozulmuş ve yeni nesil Unreal motoru kullanılmış. İlk olarak Unreal Tournament 2003 ile gördüğümüz yeni Unreal motoru tam bir poligon canavarı. Bu motor sayesinde çok daha detaylı model ve ortamlar yaratılabiliyor, çok yüksek çözünürlüklü dokular kullanılabiliyor. Elbette bu çok güçlü bir sistem gerektiği anlamına da geliyor. Unreal Tournament 2003'ün betasını denerken GeForce3 ve GeForce4'lerimizin bile terlediğini söylesem sanırım bir fikir verir. Ancak benim ilk izlenimlerime göre Raven Shield'in sistem gereksinimleri UT 2003'ün altında olacak. Öncelikle ortamlar gerçek yaşamdan alındığı için çok fazla detay yok. Ubisoft, Epic'in tersine motora gereğinden fazla güvenip her yeri gereksiz detaylarla doldurmamış. Karakter modelleri çok fazla poligon içeren, detaylı modeller. Ama yine de Ubisoft işi elden geldiğince yüksek çözünürlüklü dokularla halledip oligon sayısını düşük tutmaya çalışmış. Ama daha öncede dediğimi gibi silah modelleri çok oligonlu ve performans oldukça negatif bir etkisi olacaktır. Yinede sistemi asıl zorlayan oligon sayısından çok dokuların çözünürlüğü olacak gibi. Bu yüzden ekran kartınızın ne kadar RAM'e sahip olduğu daha fazla ön plana çıkıyor. Oyun çıkmadan tam olarak bilemeyeceğiz ama 32MB'ın altındaki kartlar sürünürken ancak 128MB kartlar yüksek ayarlarla oyunu dertsiz oynatacak gibi. Elbette yeni AGP 8X sistemler oyunda biraz daha rahat olacak.

Oyunun grafiklerinin neye benzediğini ekran görüntüleri kelimelerden daha iyi anlatıyor elbette. Ama burada bazı notlar düşmekte fayda var. Karakterlere bakarsanız üzerlerindeki her türlü cep, kemer gibi ince detaylara kadar işlendiğini görebilirsiniz. Ancak modeller çok hareketli olduğundan yüksek poligonlu değiller ve formlarında ufak bozukluklar var. Çok hareketliden kastım eğilme ve yana yatma ayarlanabilir olduğundan karakterin çok esnek olması zorunluluğu. Ama ekran kartınız ATI'ın True Form teknolojisini destekliyorsa bir adım öndesiniz. Çünkü oyun bu özelliği tam olarak destekliyor ve ancak True Form ile modeller mükemmel gözüküyor.

Oyunun grafiklerinde en çok hoşuma giden noktalardan biri hiç bir duvarın boş ve tek renk olmaması. Bütün duvarların üzerinde süslemeler, lekeler, sıva döküntüleri, dokular var. Aynı şey zemin içinde geçerli. Mekanları önceki oyunlardan daha gerçekçi ve güzel yapan bu. Ancak bu bizi RAM kullanımının da çok yüksek olacağına götürüyor.

Şık Ölürüm Abi

Unreal motorunun en sıkı özelliklerindne olan "rag doll", Raven Shield'de çok iyi kullanılmış. İlk olarak Hitman'de (abartılı da olsa) gördüğümüz bu özellik vurulanlar adamların devrilen kütükler yerine, gerçek yaşamda olması gerektiği gibi düşmesini ve öyle kalmasını sağlıyor. Bu özellik ölüm efektlerinin yanı sıra yaralanmalarda da kendini göseriyor. Bir tim üyeniz veya düşmanınız yaralandığında, vurulduğu noktaya göre hareketi değişiyor. Mesela vurulduğu ayağını sürüyerek ilerliyor. Elbette Unreal motorunda işler daha da gelişmiş. Mesela vurulan bir



Mekanlardaki detayın yanı sıra oyun içi ışıklandırma ve gökyüzünün manzarası muhteşem.



Dış mekanlar harika gözüküyor. Elbette bilgisayarınızın performansı yeterse.

adam merminin geldiği yöne bağlı olarak savrulabiliyor, düşerken objelere takılabiliyor, kapılara çarpıp açılan kapıyla birlikte içeri savrulabiliyor.

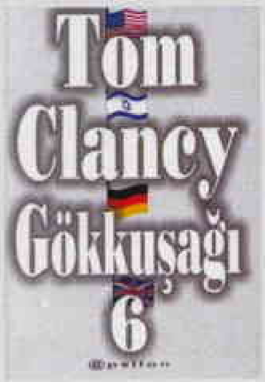
Yeni motorla birlikte beni en çok etkileyen gelişmelerden biri ışığın kullanımı. Raven Shield'de gece veya gündüz, dışarıda veya içeride ışıklar daima mükemmel. Gölgeler, iç ortamla dış ortam arasındaki aydınlık farkının geçişi, hepsi çok iyi. Özellikle dış mekanlarda güneş yansımaları, gökyüzünün görüntüsü gerçekten diğer oyunlardan ayırıyor Raven Shield'i. Bu Unreal motorunun yeteneği kadar Ubisoft Montreal'in de işindeki titizlikten kaynaklanıyor bence.

Elbette ekip motorun üzerinde bazı değişiklikler de yapmış. Şimdi işe yeni başlamış bir oyun tasarımcısı olsanız "Bulmuş Unreal motorunu bi de neresini beğenmeyip değiştiriyorlar!" diye isyan edebilirsiniz. Ancak Unreal ve Raven Shield birbirinden çok farklı oyunlar. En büyük fark da silahların kullanımında. Unreal'da birbiri ile hiç alakası olmayan 8-9 silah varken Raven Sheild'de çok ufak farklarla birbirinden ayrılan 57 silah bulunuyor. Her silahın gerçeğe uygun ateş etmesi, keskinliği, verdiği hasar vs. Unreal motoru için biraz ağır gelmiş. Bu yüzden ekip motorun atış sistemlerini baya bir geliştirmek durumunda kalmış.

Silahlardan bahsetmişken bu konudaki değişimleride sayalım. Oyunda 12 ta-

EFSANE BİR KİTABIN HİKAYESİ





Rainbow Six, ünlü yazar Tom Clancy'nin romanlarından biridir. Eski bir CIA danışmanı (kimilerine göre ajanı) olan Clancy işi bıraktıktan sonra roman yazma işine girişir. İş yaşamından gelen deneyimiyle birlikte uluslararası özel örgütlerin maceralarını o kadar gerçekçi ve sürükleyici aktarır ki kısa sürede dünyanın en çok okunan yazarları arasına girer. Pek çok romanının yüksek bütçeli filmleri çevirilir (Hunt for Red October, Patriot Games, Red Storm Rising, Clear and Present Danger, Sum of All Fears vs...). Kitaplarında yer alan Jack Ryan ve John Clark karakterleri efsaneleşir. Kitaplar sürekli olarak birbirini takip eder ve aynı karakterleri anlatır. Kitaplar ilerledikçe Jack Ryan Amerikan başkanlığına kadar yükselirken John Clark, Rainbow ekibinin başına getirilir. Rainbow Birleşmiş Milletler tarafından kurulan dünyanın bir numaralı ve en gizli anti-terör timidir. Üyeleri dünyanın dört bir yanından, her ordunun en iyi özel timcileri arasıdan seçilmiştir.

Tim iki ayrı ekipten oluşmakta ve genelde sırayla görev almaktadır. İlk ekibin lideri Ding Chavez, ikinci ekibin lideri ise Peter Covington'dur. Bizim asıl adamımız Ding "Domingo" Chavez'dir elbette. Domingo ile Clark'ın yolları Clear and Present Danger romanında kesişmiş, Domingo'yu cehenneme dönmüş Kolombiya ormanlarından çıkarıp hayatını kurtaran Clark olmuştur. Daha sonra ikili arasındaki dostluk artar ve Domingo'nun Clark'ın kızı ile evlenmesiyle akrabalığa dönüşür.

Timdeki bütün üyeler belli kodlarla çağrılmaktadır. Kod 6 yani Rainbow 6 ise takımın kumandanına yani John Clark'a ayrılmıştır. Başka bir deyişle kitabın ve oyunun ismi Clark'dan gelmektedir. Kitap düyada 1998'de yayınlandıktan sadece bir sene sonra Seyhan Özmenek tarafından dilimize kazandırılmış ve Epsilon yayınlarından çıkmıştır. Eğer hala okumadıysanız ne yapıp ne edip bulun. Anti-terör timlerinin gerçek yaşam ve işleyişine dair heyecanlı bir maceraya kendinizi kaptırmak bir yana bundan sonra Rainbow 6 oynarken çok farklı şeyler hissedeceksiniz.



Clear&Present Danger filminde John Clark (önde) ve Ding Chavez'i (arkada) ilk defa canlı olarak gördük.







Duvarlardaki kaplamalardan, karakter modellerine kadar her yerde Unreal motorunun gücü gözüküyor.



banca, 14 SMG, 3 shotgun, 16 piyade tüfek, 7 sniper tüfeği, 5 adetde ağır makineli bulunuyor. Bunlardan yeni eklenenleri şöyle:

- MTAR-21 9mm Sub-Machinegun
- Mac-11/9 9mm Sub-Machinegun
- Micro-Uzi 9mm Sub-Machinegun
- SR-2 9mm Sub-Machinegun
- USAS-12 12g Shotgun
- TAR-21 5.56mm Assault Rifle
- Type 95 5.56mm Assault Rifle
- VSS Vintorez 9x39mm Sniper Rifle
- 23E 5.56mm Machinegun

Oyundaki 57 silaha eklenebilen yan ekipmanlarla birlikte tolamda 150'nin üzerinde silah kombinasyonu var. Elbette buna bir dolu bomba ve diğer ekipmanı, farklı üniformaları ve zırhları ekleyince kağıt bebeklerimizi giydirebileceğimiz dehşet bir gardroba sahip oluyoruz. Elbette sonradan fanlar tarafındna eklenen modlarla silah sayısını arttırabileceğizde. Bu konuda şüpheniz olmasın çünkü Raven Shield için önceki oyunlarda görmediğimiz kadar çok mod göreceğiz. Hatta oyunun Half-Life yakın uzunlukta bir ömre sahip olması bile mümkün. Daha önceden oyun kendi motorunu kullandığı ve mod yaımı zor olduğu için çok az insan Rainbow Six için bir şeyler yapmaya soyunmuştu. Ama bu sefer Unreal motoru ve onun oldukça kullanışlı editörleri sayesinde az tecrübeliler bile kendi harita ve modları üzerinde zorlanmadan çalışabilecek. Zaten oyunla birlikte ihityacınız olan bütün programlar gelecek.

Multiplayer'da Keramet

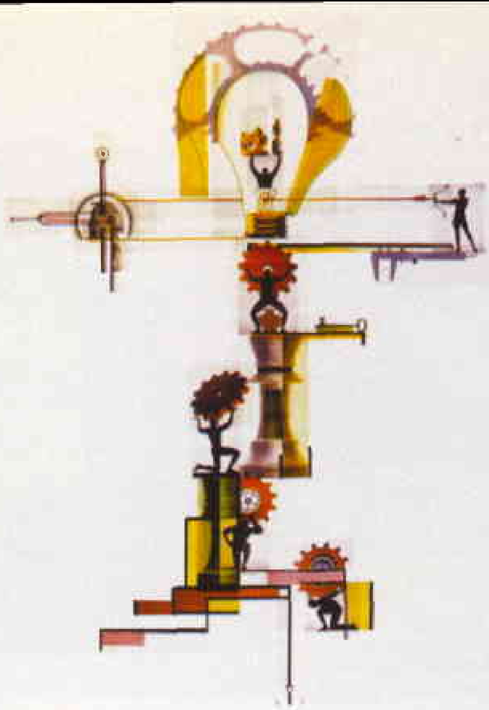
Elbette oyunun ömrünün ne kadar uzun olacağı, aynı zamanda kendi multiplayer modunun ne denli zevkli olduğuna bağlı.

Benim için en zevkli multiplayer seansları Rainbow Six'de yaptığımız cooerative görevlerdi. Üzerinden neredeyse yıllar geçti ama tadı hala damağımda. Bu yüzden Raven Shield'in cooperative modunun tadından yenmeyeceğine şüphemiz yok. Ancak team ve deathmatch modları, genelde kısa kalırdı. Çünkü oyun çok yavaştı. Ama bu sefer Montreal'li ekip oyunu hızlandırmak için elinden geleni yapıyor. Ayrıca bu sefer modaya uyulup Round sistemine de geçilmiş. Bir Counter-Strike kadar popüler olacağını sanmam ama en azından önceki oyunların multilayer modlarından daha zevkli olacağı kesin gibi.

İşte Raven Shield'in inşaatından görünen manzaralar böyle. Elbette bu yazdıklarım sadece PC versiyonu için. Xbox versiyonu bundan daha farklı olacak. Takım yönetimi ve nişan alma dertlerini çözmek için ciddi değişiklikler yaacak ekip. Bu arada unutmadan 2003 içinde Playstation 2 ve Gamecube versiyonlarının da çıkacağı kulağımıza fısıldananlar arasında. Oyun muhtemelen Kasım ayında çıkmış olacak. O zamana kadar nasıl bekleyeceğiz inanın ben de bilmiyorum. "Six, this is Team 1, mission accomlished. Do you copy, mission accomlished. We are heading to nearest pub".

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

➲ Oyundaki modeller önce gerçeğe yakın olarak el ile çizilip büyük bir titizlikle modellendi.



Oyunların 30 yıllık tarihi

NE OYNADIĞINIZI BİLİN

Geçmiş zaman olur ki

Bu dosyada yazan tüm aygıtları bir şekilde elden geçirmiş olanlarınız var mı acaba? En eski konsoldan en son teknolojiye kadar bir sürü alet ya sırf elektronik oyunlar için yapıldı yada oyun için kullanıldı. Amaç ne olursa olsun sınırsız bir hayal dünyasında gezintiye çıkmak yada en aksiyon dolu maceraları yaşamak için yapmamız gereken her zaman bir kaç düğmeye basmak ve/veya joystick kullanmak oldu. Operation Wolf oynamak için elimizi ilk defa arcade, ya da Türkiyede kullanılan adıyla atari makinasına bağlı bir tüfeğe koyduğumuzda aldığımız hazzı tarif etmek mümkün olabilir mi? Peki tüm bu eğlenceyi ilk düşünen kim oldu acaba? Hatta dans etmek yada kart oyunları oynamak gibi eğlence anlayışlarının hüküm sürdüğü bir çağda yalnızca bir makinede oyun oynamaya kim ihtiyaç duydu? Peki bunun toplu bir eğlence aracı olarak kullanılabileceğini kim düşündü? İlk oyun makinası neye benziyordu acaba? Grafik arayüzünü ilk kim nerede kullandı? Düşününce ortaya bir sürü soru çıkabiliyor. Kendinizi bir test edin bakalım burada yazdıklarımızın ne kadarını okumadan önce zaten biliyordunuz?

1889

Evet aslında endüstrinin tarihleri bu kadar eskilere uzanıyor. Bu tarihte Nintendo kuruldu! Nintendo bir kart oyunları firmasıydı ve manası Japonca "şansı cennete bırak" ya da "sıkı çalış, ama sonunda iş cennetin ellerine kalır" gibi bir manaya geliyordu.

1947

Bir dev daha dünyaya geldi. Sony firması Akio Morita ve Masaru Ibuka tarafından kuruldu. Bu firmada kurulduğunda bilgisayar ya da konsol oyunlarıyla falan ilgilenmiyordu. Neden mi? Çünkü daha icad edilmemişlerdi! Onlar da ilk pille çalışan portatif radyoları icad ettiler. Aslında firmanın ilk adı "Tokyo Telekominikasyon Mühendislik Firması"idi. Fakat isimlerinin Amerika pazarı için çok karışık olduğunu düşündüler ve Latince ses manasına denk gelen "sonus" kelimesinden esinlenerek Sony adını aldılar.



1951

Ahh geleceği göremeyenler için şassız bir yıl. Tıpkı İngiliz patent ofisinin bir zamanlar yaptığı, "icad edilecek herşey icad edilmiştir ve artık başka bir şeyin kaldığını sanmıyoruz" açıklaması gibi. Ralph Baer isimli Loral firmasında çalışan bir mühendis, kendisine verilen "dünyadaki en iyi TV setini yapma " projesine, "bunu içine interaktif bir oyun koyalım" diye cevap verdiğinde önerisi geri çevrilmiş. Kendisi baş durmamıştır ve endüstrinin babası olarak kabul edilmiştir. Çünkü kendisine ait 70ten fazla icadı vardır. İlk adı Odyssey adı verilen konsol da bu icadları içindedir. 1972 senesinde icad etmiştir.

1954

Askeri kışlalarda bozuk parayla çalışan oyun makinalarının ne kadar popüler olduğunu fark eden David Rosen isimli eski bir Kore gazisi Japonyadaki Amerikan üslerine pin-ball makinaları satmaya başladı. Şirketinin ismini de Services Games (SEGA) koydu.

1958

Willy Higginbotham isimli bir bilimadamı kendi osiloskopunda çalıştırdığı ilk tenis oyununu buldu.Bu makinanın fonksiyonlarından kaynaklananan bir oyundu ve resmen eğlenmek için icad edilmiş bir meşguliyet değildi. Kimbilir Willy belki Meluncanlara mensup bir Türktü:) Bu başka kimin aklına gelir ki?

1961

MIT öğrencisi Steve Russell ilk video oyunu olan Space War'ı geliştirerek tarihe geçti. Oyun dört elbise dolabı büyüklüğünde olan bir DEC PDP-1 bilgisayarında çalışıyordu.

1966

Richard Greenblatt'ın satranç programı ödüller kazanır, azimkar Ralph Baer bir hokey oyunu geliştirir, beş sene sonra bu oyun Odyssey'de piyasaya sürülecektir. Sega bir denizaltı sümülasyonu olan Periscope isimli ilk arcade oyununu Japonya'da piyasaya sürer.

1967

Texas Instruments ilk elde taşınan hesap makinalarını piyasaya sürer. Ana bilgisayarlarda Star Trek hikayesini esas alan oyunlar görülmeye başlar.

1968

RAM icad edilerek kullanıma sürülür. Ne kadar yakın bir tarih öyle değil mi? Ama daha çoğumuz doğmadık bile.



1969

Amerikan Savunma Departmanı atom bombalarını atıp savaşları bitirdikten sonra "bunlarda bizim başımıza gelirse biz iletişimsiz ne yaparız, önlemini alalım bari" diyerek Advanced Research Projects Agency Network, yani kısa adıyla ARPANET'i kurar. Sonradan ARPANET'in adı Internet olacaktır. John Conway adlı biri birkaç üniversitenin ana makinalarında oynanan Life isimli bir oyun geliştirir.



1971

İşte devrime yaklaşıyoruz. İlk tohum burada atılıyor. Oyun üreticisi Nutting ilk arcade makinasından 1500 kopya üretir. Model çok "fütüristik"tir. Oyuncular Nolan Bushnell'in Computer Space oyununun oynanışını "çok zor" bulur. Bally/Midway gene Nolan Bushnell'in oyunu olan Pong'u makinalarına koymayı red eder ve bunun üzerine Nolan, Atari'yi kurmaya karar verir.

Bu sırada Intel ilk 4 bitlik mini işlemcisi 4004'ü icad eder. Magnavox Baer'in Brown Box teknolojisini lisanslar ve evde oynanması için Odyssey üretmeye başlar. Odyssey analog bir sistemdir fakat ondan sonra gelecek olan her konsol bir dijital işlemci ile çalışacaktır.

ARCADE Mİ?

Arcade aslında hani şu lunaparklarda bulunan ve balyozla vurup ağırlığı en tepedeki zile çarptırmaya çalıştığınız ya da yumruk atarak en yüksek skoru elde etmeye çalıştığınız klasik panayır eğlencelerinde kullanılan aletlere verilen isimdi. Bizim bildiğimiz ilk arcade makinası yapıldığında ise gene genel eğlenceye hitap ettiğinden bu adı aldı.



1972

Yaşasın devrim! Pong yaratıcısının evine bir kaç sokak ötedeki bir barın arka odasında ilk testini yaşar. Sonuç olağanüstüdür! Paul Allen ve Bill Gates bir Intel 8008 çipini 360$ alarak bir yol kontrol bilgisayarı üretirler ve ilk firmaları Traf-O-Data'yı kurarlar.

Bally/Midway en sonunda Winner Pong isimli oyunu piyasaya sürerler ve çılgınlık böylece başlar! Magnavox Odyssey konsolunu daha geniş çapta üretime geçirir. 200.000 civarında bir satış rakamı yakalayacaklardır. Atari kurulur. Manası Japonca Go oyununda "tamam" manasına gelir. Atari ilk konsolonun bir prototipini bir bar'a kurar ve makinanın para atma deliği ilgiden dolayı kısa zamanda bozulur. Pong'un benzerleri hızla türer ve bu yüzden Atari yalnızca 10.000 birim satabilir.



Ping pong?

1974

Gary Gygax ve Dave Arneson isimli iki girişimci Dungeons and Dragons'u yayımlar. Sears üzerinde Pong logosu bulunan 100.000 Atari üretmesi için Atari'ye teklif götürür. Masaya Nakamura'nın Tokyo'da bulunan firması Nakamura İmalat, Atari Japonya'yı 500.000$ a alır. Firmanın şimdiki adı Namco'dur. İlk ROM kullanan oyun Tank piyasaya sürülür.

1975

Exidy firması Death Race isimli bir oyun piyasaya sürerler fakat oyun halk tarafından dışlanır. Çünkü oyunda masum yayalar araba ile ezilmektedir! Bill Gates ve Paul Allen Microsoft'u kurarlar ve Altair bilgisayarı için ilk BASIC uygulamalarını üretirler. Bir mini işlemci ile tasarlanan ilk oyun Gun Fight, Midway firması tarafından piyasaya sürülür. Zilog firması Z-80 çipini üretir ve cip endüstride arcade makinaları için standart bir parça halini alır. Parçanın işlemci hızı 2.5 MHz'dir.

1976

Nolan Bushnell Atari şirketini Warner Bros.'a 28 milyon dolara satar. Coleco firması Telstar isimli bir TV Ping-Pong konsolu piyasaya sürer. Apple kurulur ve Apple 1 üretilir



1977

Apple II üretilir. Bu ilk kez renkli grafikleri olan bir bilgisayardır. Hızı muhteşemdir: 1 MHzlik bir işlemcisi, 4 Kb RAM'i BASIC sistemi vardır. Atari ilk bildiğimiz video bilgisayar sistemi (VCS) olan 2600 modelini üretir ve 25 milyon satar. Oyunları ise 120 milyon kartuş satacaktır. Mattel hani şu ilk ele alınan ve "geymwaç" dediğimiz ufak oyun makinalarını üretir.



1978

Fark ettiyseniz artık seneler arasında fazla atlama yapmıyoruz. Atari'nin Astroids oyunu o kadar çok tutar ki ilk vektör grafikli oyunu olan Lunar Lander'ı bırakıp sırf onu üretmeye başlar (oyun 70.000 satar). Bu arada Atari'nin dört başarılı tasarımcısı firmadan çıkıp kendi firmaları Activision'ı kurar. Midway ünlü Space Invaders oyununu lisanslayıp Japonya'da piyasaya sürer. Oyun o kadar çok ilgi görür ki Japonya'da bozuk para kıtlığı baş gösterir (inanması zor değil mi?)





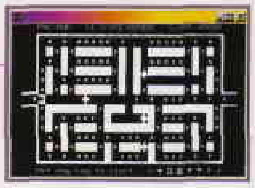


1979

Atari'nin Battlezone'u ilk vektör grafikli 3D oyundur. 3D dediysek fazla ümitlenmeyin. Bir sürü çerçeveden bahsediyoruz o kadar. Namco ilk renkli oyun olan Galaxian'ı üretir. Warren Robinett isimli bir programcı Adventure isimli oyununa ilk sürpriz yumurtayı (easter egg) koyar. Oyun Atari VCS'dedir ve gizli bir bölümü bulup arada Warren'ın imzasına rastlamanız mümkündür.

1980

Pacman Japonya'da piyasaya sürülür. Aslında ilk ismi Puckman olacaktır fakat birileri kalkıpta P harfini F yaparsa halimiz ne olur diye düşünüp oyunun adını değiştirirler. Atari efsanevi oyunlarından Missile Command'i piyasaya sürer. Nintendo ise elde oynanan LCD ekranlı Game & Watch'u (hah işte çıktı piyasaya) üretir. Atari Space Invaders'ı VCD'ye çıkarır ve 1 milyon satar (rakamlar büyüyor dikkatinizi çekerim)! Zamanın en fazla satanlarından birisi olacak Defenders oyunu Williams firması tarafından yapılır.



1981

IBM'in ilk makinası yapılır. Masa üstü bilgisayar ve mouse standart hale gelir. Trip Hawkins Apple'dan ayrılıp Electronic Arts'ı kurar. Aynı sene Sierra On-Line ve Microprose kurulur. Adamın birisi Berzerk adlı oyunu oynarken kalp krizi geçirerek ölür ve böylece video oyunlarından ölen ilk kişi olarak literatüre girer. Commodore firması VIC-20 modelini piyasaya sürer. Fiyatı 300$ dır. Bu sene itibariyle bende 1 senelik bir arcade oyuncusu olmuştum ve iki sene sonra ilk Commodore'uma kavuşacaktım.



1982

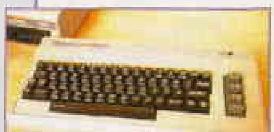
Coleco, ColecoVision isimli arcade kalitesinde bir ev videa oyun sistemini Nintendo'nun oyunları ile piyasaya sürdü. Oyun Donkey Kong'du. Infocom'un Zork oyunu en çok satan oyun seçildi. Atari Spielberg'e 21 milyon $ ödeyerek E.T.'nin oyun haklarını satın aldı ve berbat bir oyun yaparak büyük zarara uğradı. Sega oyun tarihinde ilk 10'a giren oyunları Zaxxon'u yaptı. Oyunda 3D dünyada uçan bir jeti yöneterek düşmanlarımızı vuruyorduk.





1983

Commodore 64 piyasaya çıktı! Time dergisi yılın adamını seçti ve kazanan bilgisayar çıktı. Electronic Arts M.U.L.E. oyununu yaptı. FanCom kuruldu ve Dragon's Lair lazer diskte piyasaya çıktı. Oyun ilk 8 ayında 32 milyon $ kazandı. Bunun üzerine oyunun benzeri Space Ace yapıldı. Sega kendi ev konsolu olan SG-1000 odelini çıkardı. Mystique tarafından yapılan Custer's Revenge isimli ilk X-Rated (18 yaşından büyüklere göre) bilgisayar oyunu Atari 2600 için piyasaya sürüldü. Oyunda bir Amerikan yerlisi kadına tecavüz söz konusuydu ve bu yüzden büyük tepki gördü.



1984

Apple piyasaya bomba gibi yeni bir makine ile düşer: Apple Machintosh. Warner Atari firmasını sattı. Commodore firması Amiga'yı üretti. Command & Conquer gibi bir efsanenin yapımcısı Westwood Brett Sperry ve Louis Castle tarafından kurulur.



1985



Intel 386'ları piyasaya sürdü. İşlemci 4004'ten kat kat daha fazla transistor e sahiptir. Tam 275,000!

Capcom USA kuruldu. Önceki sene video oyun piyasasında bir çöküntü yaşanmasına rağmen bu sene Nintendo America için gayet iyi gitti.

Sega efsanevi oyunu Space Harrier'i üretti. Onbeş sene sonra Shenmue oynarken oyunun bir benzerini tecrübe etmeniz mümkündür.

Commodore ilk Amiga 1000'i bize getirdi. Bizim de gecelerimiz iyice kayboldu gitti.



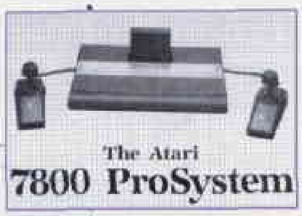
1986



Nintendo NES'i, Super Mario Brothers ile birlikte çıkartır. Super Mario, en yakın rakibinden 10 kat fazla satar.

Atari 7800 konsolunu üretti. Süper oyun Street Fighter tüm arcade rekorlarını kırdı. Modemden modeme oynanan ilk oyun Sierra'nın Helicopter Simulation'ı piyasaya çıktı. Gene başka bir efsanevi yarış oyunu Outrun makinelerimize geldi (sarışını atlamayın!).

Capcom'un Street Fighter, tüm Arcade'lerde oynanama rekorları kırar.





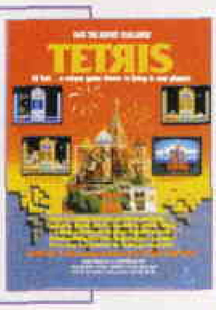
1987

Activision bir oyunu aynı anda iki platforma birden çıkartan ilk firma oldu. Platformlar Nintendo ve Sega'ydı. Sim City yapıldı.Donkey Kong'u yapımcısı tarafından üretilen The Legend of Zelda Nintendo tarafından Amerika'da piyasaya sürüldü ve tüm zamanların en iyi oyunları arasındaki yerini aldı.



1988

1985 senesinde Moskova Bilim Akademisi'nde Alexey Pajitnov tarafından geliştirilen Tetris bir geldi pir geldi. Hepimize bulaştı. Evlere bir sürü tetriz alındı. Senelerdir türevleri çıktı durdu. İlk Final Fantasy oyunu yapıldı. Nintendo kendi oyun dergisi Nintendo Power'ı çıkarttı ve derginin aboneleri bir milyondan fazlaydı!

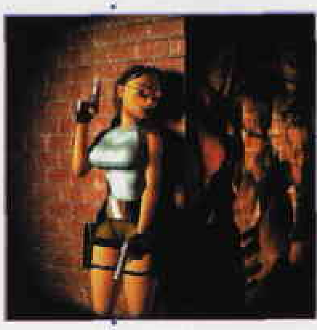


1989

Nintendo Game Boy'u çıkarttı. GameBoy 120 milyonluk satış rakamıyla tüm zamanların en çok satan el konsolu oldu.

Activision ilk CD Rom oyunu olan Manhole'u üretti (hatırlayayınız var mı?). Cyberpunk oyunu üzerinde çalışan Steve Jackson Games şirketi polis tarafından basılarak kapatıldı. Sebep olarak tehlikeli hackerlar oldukları gösterildi. Sonuç: Bazı insanlar gerçek hayat ile sanal'ı birbirinden ayırdedemezse olacağı budur.

Intel 486 işlemcilerini tanıttı. Hepimiz bunlardan istemeye başladık.



1990

Nintendo Super Mario Bross. 3 'ü çıkarttı. SNK NeoGeo konsolunu piyasaya sürdü ama oyunları 200$cık olduğundan kimseler alamadı :) Sega hala arcade makinalarında kraldı.

1991

Capcom Street Fighter II'yi çıkarttı. Fakat senenin hit'i Origin'in Wing Commander'ıydı (hala oyun dergilerindeki resimleri gözümün önündedir. Bilgisayarım olmadığı halde bakıp bakıp hayaller kurardım). Id software de bu sene kuruldu. Sid Meier Civilization'u çıkarttı. Game Genie piyasaya çıkarak oyunculara hile yapma imkanı sağladı. Sega, Sonic adlı maskotunu tanıttı. Dragon's Lair'ın ikinci bölümü Time Warp çıktı.

1992

Id firması Wolfeinstein ile ilk FPS'yi yaptı. Oyunlar artık asla eskisi gibi olmayacaktı. Nintendo Sony ile olan kontratını bozuk Philips ile çalışmaya başladı. Buna içerleyen Sony de 32bit konsolunu üretmeye karar verdi. Sonuç: Playstation doğdu.

Mortal Kombat piyasaya çıktı.



1993

Doom geldi Doom! Etrafta öten bir sürü çifte vardı artık.

Intel ilk Pentium'u çıkarttı. Bu sene bilgisayar oyunlarında şiddete karşı bir kaç büyük çaplı kampanya yaşandı.

1994

Broderbund, birçoğumuzun ilk CD oyunu olan Myst'i (benim mesela, aaah ah – Sinan) piyasaya çıkardı ve üst sıralara yerleşti. Fakat asıl bomba X-Com'du. Hepimiz sistemli olarak uzaylı avlamaya başlamışken Entertainment Software Rating Board (ESRB) kuruldu ve ne oldu...? Artık oyunlar içerdikleri şiddet öğelerine göre sınıflandırılmaya ve bazı oyunlar belli yaşın altındakilere satılmamaya başlandı. Nerede? Tabiki Amerikada. Sega Saturn'ü Sony ise PlayStation'u piyasaya sürdü. Bugüne kadar 75 milyon tane Playstation satıldı.



1995

Windows 95 geldi ve DOS öldü. Nintendo 64 Japonyada piyasaya çıktı. Tabiki içinde Mario 64 vardı ve satışlar tepeye vurdu. İlk Electronic Entertainment Expo (E3) gerçekleştirildi.

1996

Quake artık internetin tek hakimiydi. 3D ekran kartları etrafı silmiş artık süpürüyordu. Voodoo bize 3dfx'i tanıttı. Origin Ultima Online'ı çıkarttı ve hayat bazılarımız için tamamen koptu. Artık sanal yaşam resmen başlamıştı. Warcraft II gerçek zamanlı stratejiler için standartları belirledi. Orclar yeşil olacak ve peasant'lar "yeş milord" diyecekti bundan sonra? Eidos büyük tabancalı hanım kızımız Lara Croft'un başrolde oynatıldığı Tomb Raider oyununu piyasaya sürdü. (Bu sırada Angelina Jolie 21 yaşındaydı.) Resident Evil çıktı. Oyun Amerikada ESRB'nin azizliği yüzünden parça pinçik piyasadaydı ama Japonya'da tam versiyondu.

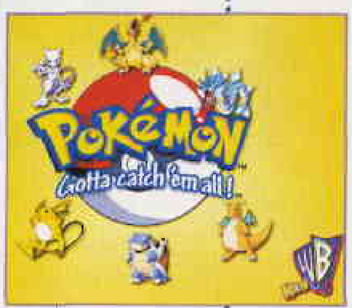
PONG




İlk bilgisayar oyununun adı Pong'du ve Atari'nin babası olan Nolan Bushnell tarafından arcade makinalarında üretildi ve satıldı. Atari oyun endüstrisindeki ilk büyük şirketti. Bu şekilde başlayan salgın 1981 senesinde doruk noktasına ulaştı. Time dergisindeki bir habere göre o sene Amerika Birleşik Devletlerinde 24.000 büyük ve 400.000 civarında küçük arcade salonu vardı ve yaklaşık olarak 1.500.000 makina bu salonlarda kullanılmaktaydı. Senelik 20 milyar dolar bu makinalara harcanmaktaydı. Bu gelir o tarihte basketbol, futbol ve basebol liglerinin toplam gelirlerinin üç katına eşit demekti!

1997

Diablo ile RPG tekrar döndü, bizim de gözümüz fırfırdı tabi. İlk defa bir strateji oyunu Bungie'nin Myth'i ile 3D olarak yapıldı. 50 kadar Warcraft II taklidi piyasayı süpürmeye çalıştı, ama başarılı olamadılar. N64 için bir FPS olan Golden Eye 007 çıktı.



1998

Red Storm FPS türüne taktik savaş alt kategorisini Rainbow Six ile ekledi.

Half Life FPS'lerin hikaye ile bezendiklerinde muhteşem olabileceklerini gösterdi. Starcraft Warcraft'ı yerinden ederek yeni standartları belirledi. Nintendo GameBoy Color'ı piyasaya sürdü. Pokemon salgını başladı. Konami Metal Gear Solid'i Playstation için çıkardı.

1999

Epic Entertainment Unreal ile Id'yi zorlayarak iyi bir rakip oldu. Sonuçta gene bize yaradı. Everquest en popüler online oyun oldu. Sega Dreamcast'i çıkardı ve ilk gün 98 milyon$ satış yaptı! Sony, Playstation 2'yi duyurdu ve 2. jenerasyon konsol savaşlarının ilk tohumunu ekti.



2000

Sony Play Station 2 yi çıkardı ve eski Playstation'ı daha küçük olan PS One olarak tekrar piyasaya sürdü. Japonya'da 5 ayda PS2 3 milyondan fazla sattı ki aynı rakama PS1, 19 ayda ulaşabilmişti.

NVidia ekran kartları piyasayı ele geçirdi. 3Dfx'i mahkemeye verdiler. Daha sonra da 70 milyon dolara 3Dfx'i satın alıp kapattılar.



Nintendo, Game Boy Advance'i ve GameCube'ü duyurdu. Microsoft da geri durmadı ve XBox'ın logosunu piyasaya saldı. Bir sürü sahte PS2 yakalandı. Shenmue piyasaya çıktı. Diablo II geldi ve deli gibi sattı. Intel P4 işlemcilerini tanıttı.

Everquest 300.000'den fazla oyuncu tarafından oynanan ilk devasa online oyun oldu.

İrlanda polisi, IRA'nın terörist aktivitelerini desteklemek için kopya PS2 oyunları sattığını buldu. Açıklanan rakam, kopya oyunlardan IRA'nın haftada 30.000 dolar kazandığıydı!



2001

Sega, Dreamcast üretimini durdurdu ve oyun konsolu üretmeyi bıraktı. Dünyanın en büyük oyun üreticisi olma yolundaki politikasına yöneldi. Bundan sonra tüm oyunlarını PS2, GameCube, GBA ve XBox konsollarına çıkartacaklarını duyurdular. 300 çalışanını erken emekli ettiler. Dreamcast'in fiyatı önce 99.95$, daha sonra da da 75.95$'a indirildi.

NVidia, grafik mucizesi GeForce 3'ü piyasaya sürdü. Shiny, Matrix filminin oyununu yapmakta olduğunu açıkladı.

GamCube eylülde Japonya'da piyasaya çıktı ve ilk üretilen 500.000 konsolun 400.000'i hemen satıldı. Birkaç ay sonra Toys R Us ve Amazon.com, üretilecek ilk XBox'ları önceden sipariş yöntemiyle satışa sundu. Daha üretilmemiş olan konsollar 499$ fiyattan 30 dakikada tükendi.

Diablo 2: Lord of Destruction 1 aydan kısa zamanda 1 milyon sattı.

Ekim ayı itibariyle, Playstation 2'nin dünya satış rakamı 20 milyonu bulmuştu.

Video oyunlarında vahşet, cinsiyet ve ırk ayrımı (Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games) adlı bir çalışma yapıldı. Buna göre en çok satan oyunlar, içinde en az vahşet, cinsiyet ve ırk ayrımı olan oyunlar çıktı. The Sim'in 130 haftadır ilk onda olmasına şaşmamalı.

XBox ve GameCube'ün piyasaya çıkmasıyla, konsol savaşları hız kazandı.

İşte böyle, bilgisayar oyunlarının kısa tarihçesi bizi bu güne kadar getirdi. Bakalım gelecek bize neler getirecek, video oyunları hak ettikleri sanat eseri kapsamına alınıp tüm insanlığın saygı duyduğu bir medya olabilecek mi, yoksa hala dünya üzerinde oyun oynayan yaklaşık 150.000.000 Power Gamer ile kısıtlı mı kalacak. Bizce, önümüzdeki 5 yılda çok şeyler değişecek, ama bunu görmek için beklemek zorundayız.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr
Minik Katkılar: Sinan Akkol | sinan@level.com.tr



LEVEL inceleme

Bilen Adam

X Faktörü

2003 ... Bayji muharebesi Türk kuvvetlerine 2200 kayıp ve 5000 yaralı ya da iş göremez durumdaki insana mal oldu.

2004 ... Avrupa başta olmak üzere tüm medeni dünyada kontrolsüz sanayileşme ve çevreye saygı yönünde farklı bir tepki kimliği oluştu ve batı toplumu Eko-Terörist kavramıyla tanıştı.

2007 ... ABD, Ulusal Füze Savunma sisteminin 1. Faz Savunma organizasyon yapısı tamamlandı ve hizmete girdi.

2008 ... Mars gezegenine ilk insanlı uçuş girişimi başladı.

2014 ... Küresel anti-terör savaşı sona erdi.

2015 ... Mars üzerindeki egemenlik hakları tartışmasına fiilen nokta konuldu.

2018 ... İkinci Yom Kippour Savaşı. 6 milyon hayata ve dünya dengelerinin tamamen değişmesine yol açan, 3. Dünya Savaşı.

2022 ... 460.000 Japon Barış Tarikatı üyesi topluca intihar etti.



Dergiye geldiğimde her şey normal görünüyordu. Mutfağa girip her zamanki gibi bir fincan demli çayımı aldım, masama oturdum. Ayaklarımı uzatıp günlük işlerime dalıyordum ki, monitörümün üstündeki kocaman, sarı zarf dikkatimi çekti. İçinden iki şey çıktı. Üzerinde "Factor X: Extended Universe: Detaylı 2001-2043 Tarihçesi – Yazan: Aybars Meriç" yazan bir taslak ve kendine güvenen bir kalemden çıkmış bir mektup.

Aybars mektubunda bu taslağı ne için yazdığını açıklamış. Kısaca, 11 Eylül olaylarının öncesi ve sonrasından, bir de bizim Eylül 2001'deki Made in Turkey dosya konusundan (hani şu Türkiye'de oyun yapımı üzerine yazdığımız uzun dosya konusu) etkilenen Aybars, Kasım ayından bu yana harıl harıl yazıyormuş bu tarihçeyi. Tarihçenin amacı da oyun, film, anime ve çizgi film gibi bir çok medyaya temel olacak, gerçekçi ve inandırıcı bir geleceğin (yani factor X evreninin) nasıl oluştuğunu anlatmak ve bu medyalarda hazırlanacak olan eserlere platform vazifesi görmekti. Aybars mektubunu şu paragraf ile bitirirken, factor X evreninin altyapısını anlatan tarihçeyi neden yazdığını da açıklıyor.

"...Tabiatıyla bu günün gerçek dünyasından çıkıp factor X'in kurgusalına ulaşmak için inandırıcı bir ilmi, siyasi, askeri, sosyal gelişme çizgisi yaratmam gerekiyordu. Bu aşamada bilimsel gerçekler ve olabilirlikler rehberim oldu. Yani elindeki metin biraz sıkıcı (ki okurken zerre sıkılmadım – B.A.) ve ciddi (işte bu çok doğru – B.A.) anlayacağın. Ama factor X büyük ölçüde macera ve eğlence temelli bir dünya. Hala içindeki çocuğu öldürmediğine göre, sanırım bana benzer bir kumaştansın. Öyleyse büyük ihtimalle okurken zevk alırsın. Ne de olsa ilham kaynağım Level kanalından geldi :)..."

Yazının en başında çok kısaca (ve en çarpıcı yerlerini yazmadan) özetlediğim tarihçeyi aldım ve eve gittim. Gece 11'de başladığım tarihçeyi, herhangi bir ünlü yazarın, ünlü bir kitabını okuyormuşcasına bir solukta bitirdiğimde sabahın 3'ü olmuştu. Gözlerimin kenarında biriken yaş damlacıkları uykusuzluktan değil, bir Türk gencinin hayalindeki dünyayı 8 ay gibi kısa bir sürede yaratabilmesinin verdiği mutluluk ve heyecandandı. Genellikle "senden adam olmaz" veya "nesin sen, idealist mi olacaksın başımıza" cümleleri ile sindirilen bir neslin üyesi olan bir ferdin, tek başına bu kadar mükemmel bir şekilde, son derece çarpıcı ve inandırıcı bir siyasi, politik ve askeri olaylar zincirini kurgulaması müthiş etkiledi beni. Mest olmuştum.

O geceden sonra her gün "arayacam, arayacam" diye kendime söz verip bir türlü arama fırsatını bulamadığım Aybars, lütfen bu yazıyı okuduktan sonra beni ara (kim olduğumu anlamışsındır sen :). Hem factor X ile ilgili konuşalım, hem de nasıl oluyor da yakın tarihteki önemli olaylar hakkında kimseye anlatmadığım komplo teorilerimi sen de eş zamanlı olarak düşünmüşsün, merak ettim açıkçası.

Bu yazıyı okuyarak vakit kaybettiğini düşünen diğer sevgili Türk gençleri... Eğer hayatınız boyunca herhangi bir konuda "ben bunu yapamam" diyerek bir kere denemeden vazgeçtiyseniz, yazıyı en baştan, sindirerek tekrar okuyun.

ZAMAN TESTİ

Bu bölümün formatını biraz değiştirelim dedik. Bundan böyle oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alacak.

KAÇ AYDIR DAYANIYOR

FIRST PERSON SHOOTER

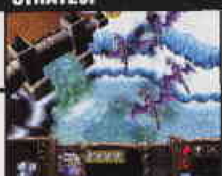


Soldier of Fortune 2 %80 PC

İnanılmaz grafik hatalarına rağmen multiplayer konusundaki başarısıyla uzun süre oynanmayı hakediyor. Sanane.com'a girip siz de deneyin.

0 1 2 3 4 5 6

STRATEJİ



Warcraft 3 %93 PC

"Blizzard'dan babam çıksa yerim" - Madd. Mükemmel bir oynanışı, mükemmel grafik ve müziklerle birleştiren Warcraft 3 tüm övgüleri hak ediyor.

0 1 2 3 4 5 6

ROLE PLAYING



Arcanum %86 PC

Uzun, ama gerçekten uzun bir süre oynayacaksınız bu oyunu. Teknoloji ve büyünün çatışmasını işleyen oyun, grafiklerine rağmen kendini oynatıyor.

0 1 2 3 4 5 6

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

Bilgi İçin	Oyuna en yakın web adresi
Yapım	Yapımcı Firma
Dağıtım	Dağıtıcı Firma
Minimum Sistem	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sistem	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Tür	Oyunun türü
Multiplay	İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Artılar	Oyunu tavsiye etmemizin başlıca sebepleri
Eksiler	Oyunun en zayıf yanları
Alternatifler	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımların bizden aldıkları notlar

LEVEL NOTU %99

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

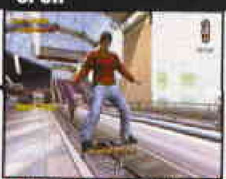
İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- The Sims: Vacation	↑ (3)	1- Medal of Honor: Frontline	O
2- Warcraft 3: Reign of Chaos	↓ (1)	2- Grand Theft Auto 3	↑ (2)
3- Grand Theft Auto 3	↑ (4)	3- Gran Turismo Concept	yeni
4- The Sims	↑ (9)	4- Spiderman The Movie	↓ (2)
5- The Sims: Hot Date	O	5- Prisoner of War	yeni
6- Tom Clancy's Sum of all Fears	yeni	6- Tiger Woods PGA Tour 2002	O
7- Neverwinter Nights	↓ (2)	7- Tony Hawk's Pro Skater 3	O
8- Soldier of Fortune 2	↓ (5)	8- Final Fantasy X	↓ (7)
9- Medal of Honor Allied Assault	↓ (6)	9- V Rally 3	↓ (5)
10- Elder Scrolls 3: Morrowind	O	10- LMA Manager 2002	↓ (9)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

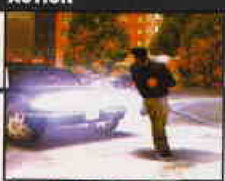
SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 %91

Bir ay daha listede kalmayı başarırsa zaman testinden geçmeyi başaran ilk spor oyunu olacak THPS 3.

ACTION



Grand Theft Auto 3 %98 %95

GTA 3'de bir ay sonra zaman testini aşmış olacak. Bir ay daha kalabileceği konusunda şüphemiz yok. Sizin?

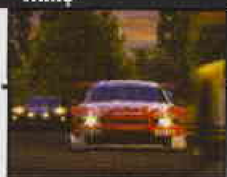
ADVENTURE



Syberia %70

Tam çözümünü Strateji Ustası bölümünde bulacağınız Syberia, uzun zamandır gördüğümüz en iyi (ve tek) adventure.

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec %98

GT Concept'i bir görev paketi sayarsak, Gran Turismo 3 A-Spec'den daha iyisi hala çıkmadı. Sayım yeni başlamış olmasa, zaman testini aşmış olacaktı.

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92

IL-2 Sturmovik ipi göğüsleyerek Zaman Testi'ni geçen ilk oyun oluyor ve tüm zamanların en iyi simulasyonları arasındaki bakir yerini alıyor.



america'sarmy: operations

Baktılar olacak gibi değil onlar işe el attılar

Kendi oyununu yapmak tüm orduların düşüncesidir. Ama işe ilk Amerikalılar el attı. Herkes onların askerlerini ve ekipmanını kullanarak oyun yapınca "Tieeyt ulen" nidasıyla dayanamayıp kendi oyunlarını yapmaya karar verdiler. Hatta iki oyun yapmaktalar. America's Army: Soldiers ise, oyuncuların serverlara girerek oynayacakları ve skorlarına göre yeteneklerini geliştirerek aynı zamanda rütbe alacakları bir oyun. Aslında açık açık söylediklerine göre oyunları yapmalarının tek sebebi ordularına asker katmak. Zaten oyunun bedava oluşundan bu konuda biraz şüphelenmiştik biz de. Internet'ten indirebileceğiniz oyun devamlı olarak güncelleniyor. Oynamak için tek yapmanız gereken ise kendinize bir asker yaratıp bunu oyunun internet sitesinden kaydetmek. Oyunu her oynayacağınızda kendinizi bir kez login etmeniz skorlarınızın tutulması açısından yararlı olacaktır.

Oyunun amacı orduya asker katmak olduğundan bir asker orduya katıldığı zaman ne gibi evrelerden geçerse hepsini oyuna koymaya çalışıyorlar. Önce en temel atış talimi ile başlıyorsunuz. Yalnızca silaha alışmak için iki şarjör kurşun yakıyorsunuz. Benim bildiğim bizim orduda bundan fazlası yaptırılmıyor. Oysa elin zengin Amerikan ordusunda silaha alıştıktan sonra iki şarjörde skor yapıyorsunuz. Burada önemli olan 40 atıştan en az 23'ünü hedefe tutturmak. Eğer bunu başarırsanız diğer bölümleri oynamaya hak kazanıyorsunuz. Başaramazsanız en başa dönüyorsunuz. Size tavsiyem burada silahınızı single yani tek atışlık modda tutmanız ve en az 36 yapmadan burayı geçmemeniz. Çünkü ilerideki bölümlerden sniper eğitim okulu ancak burada 36 ve üstü yaparsanız açılıyor. Sniper okulunu geçmeniz ise multiplayerda sniper tüfeği kullanabilmenizi sağlıyor.



Gez göz arpacık

Oyun boyunca hep M16 kullanacaksınız. Üç tip ateş şekli var. Ayakta, çömelerek ve yatarak. Ayakta ve çömelmiş vaziyetteyken önemli olan nefes alışverişinizi dinlemek ve acele etmemek. Nefes alışınız ve verişiniz bittiğinde silahınız 1,5 saniye kadar sabit kalıyor. Bu arada kurşunu atarsanız vurma olasılığınız yüzde yüz. Ayrıca böyle ateş ederken kesinlikle gez göz arpacık modunda yani nişangahtan bakarken ateş edin yoksa vurmanız çok zor olur. Yatarken ise nefes kontrolüne gerek yok. Hatta nişangahtan bakmanıza da gerek yok. Kurşun attığınız yere gidiyor. Zaten online oynarken de hem savunma hem de isabet ettirebilme açısından en yararlı mod bu.

Tüfeğe alıştıktan sonra ikinci bölümde pentatlona gireceksiniz. Askere gitmemiş olanlar için söylüyeyim (ben de Sinan'a sordum) pentatlon, oyunun hoplama zıplama ve sürünme kısmı. Herhalükarda ilk seferde geçebileceğiniz borulardan geçme, dikenli tel altından sürünme kısmı yani. Üçüncü kısımda el bombası ve makineli tüfek eğitimi var ki burası da skor yapmayı gerektirmeyen kısım. Son kısımda ise kağıt hedefleri vuruyorsunuz. Böylelikle temel eğitim bitiyor.

Askeeeeer yat !

Artık yalnızca Internet üzerinden oynayabileceğiniz bölümlere geldik. Bu ve bundan sonraki bölümlerde yapmanız gereken yalnızca bir tek kişi vurmak. Böylece bölümü tamamlamış sayılıyorsunuz. Önce log in olun. Daha sonra ise resmi serverlardan birine girin yoksa kaydınız tutulmaz. İkinci kısımda araziye çıkıp gene gerçek kurşunlar kullanmadan takımlar halinde çatışmaya giriyorsunuz. Bu kısım çok eğlenceli olmuş. Vurulan asker miğferini çıkartıp silahını yere bırakıyor ve çatışmanın sonucunu bekliyor. Bu bölüm özellikle çatışmada ateş etmeye alışmanız açısından çok yararlı. Mesela ben oyunda her zaman Single Mode'da ateş etmeyi tercih ediyorum çünkü burada anladım ki yakından bile olsa Burst Mode ile ateş edince silahı toparlamak zor oluyor. Oysa Single'da rahatlıkla headshot atabiliyorsunuz.

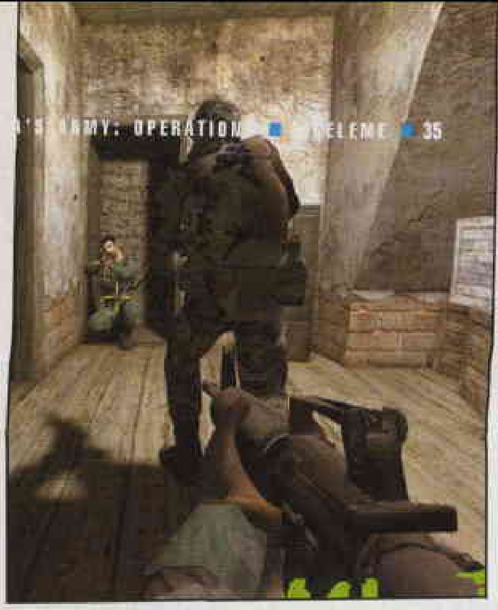
172nd Sep. Infantry BDE bölümü ile birlikte gerçek kurşun sıkmaya başlıyorsunuz. Burada iki bölüm var, Pipeline ve Bridge. Pipeline'da teröristlerin elindeki tesisin borularını kapatmaya çalışırken Bridge'de ise karşı tarafın direnişini yarıp köprüyü geçmeye çalışıyorsunuz (ki genelde pek başarılabilen bir şey değil). Bridge için chatlak.net in bir sunucusu mevcut

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.americasarmy.com
Yapım	Amerikan Ordusu
Dağıtım	Amerikan Ordusu
Minimum Sistem	P III 500, 64 MB RAM, 16 MB E.Kartı
Önerilen Sistem	128 MB RAM, 32 MB E.Kartı
Multiplay	Internet.
Tür	Online FPS
Artılar	Gerçekçi oynanış ve ses efektleri. Gerçek askerler tarafından yapıldığı her halinden belli oluyor.
Eksiler	Vasat grafikler, henüz temizlenmemiş buglar.
Son Karar	Kesinlikle denenmeli.
Alternatifler	Rainbow Six serisi

LEVEL NOTU %82





ve maalesef burada Türklerden daha çok Slovak, Alman ve Macarlara rastlıyoruz. Pingden dolayı bizim servera geliyorlar. Dilerim bu yazıdan sonra daha çok Türk'e rastlarız. Çünkü oyun son derece keyifli.

Dağ tepe taş

10th Mountain Division bir sonraki bölüm. Burada ise en keyifli yer Collapsed Tunnel görevi. *İki grup karşılıklı olarak kapışıyor.* Mekan tamamen dar koridorlardan oluşmakta. Daha önce de belirttiğim gibi bu bölümden sonra devam etmek istiyorsanız Internet'e bağlı olmalısınız. Resmi serverlarda pingler modemle 300'ü bulabiliyor ki bu da Internet'ten FPS oynamak için ihtiyacınız olan en düşük rakam demek. Daha fazlası ile bu oyunda hiç kimseyi vuramazsınız. Çünkü oyun ince atışlar yapmayı gerektiriyor. Ancak el bombalarını iyi kullanarak frag yapabilirsiniz. Sniper School oyunun en heyecanlı yerlerinden biri ve ilk bölümdeki M16 alıştırmasına göre çok daha kolay. M-24 ve M-82 tüfeklerini kullanmayı öğreniyorsunuz. M-24 yalnızca piyadelere etkili olması için tasarlanmış bir silahken M-82 hafif zırhlı araçlar içinde kullanılabiliyor. İkisinin de etkisi aynı. Tek vuruşta sizi oyun dışı bırakıyorlar. Nefes kontrolü sniperken çok çok önemli. Sniper tüfeğini kullanırken sehpa ile desteklemeniz (silahın altındaki H tuşu ile açtığınız ayaklardan bahsediyorum) isabet oranınızı çok yükseltiyor. *Ateş ederken* crosshair'ı tam hedefin üstüne getirmeyin. Hedefin biraz üstüne getirin ve öyle ateş edin yoksa ıskalarsınız. M-24 alıştırmasının skor kısmında beyaz bir noktayı, M-82 de ise beyaz bir boruyu vurmalısınız. Sonra neden geçemedim diye ağlamayın.

Bu bölümden sonrası ben yazıyı yazarken henüz kullanıma açılmamıştı. Açıldığında ise diğer bölümleri de internetten indireceğiz. Sanırım siz yazıyı okurken ben Airborne görevlerini oynuyor olacağım. Ranger görevleri ise ondan sonra açılacaktır. Oyunu, gene ben bu yazıyı yazarken, kayıtlı olarak 32000 küsur kişi oynuyordu. Oyunda bir çok bug mevcut. Örneğin duvarların arkasından el bombası ile vurularak ölebiliyorsunuz, haritaların bir yerinde takılıp kalabiliyor ve yeni round başlayıncaya kadar hareket edemeyebiliyorsunuz. Silahınız durup dururken kaybolabiliyor, attığınız el bombaları görünmeyebiliyor ve bazen oyunu kazandığınız halde kaybettiniz diyebiliyor. Yani test aşaması pek sağlıklı geçmemişe benziyor. America's Army orduda görevli askerler tarafından yapılmamış fakat oyunu yapan grup Amerikan Savunma Bakanlığınca bu iş için kadroya alınmış ve ordunun tüm imkanları kullanımlarına açılmış. Sonuçta ortaya çıkan oyun gerçekçi ve tatmin edici bir çalışma. Eğlenmenizi sağlıyor ve serverlarının bağlantıları ise gayet hızlı. Eğer bedavaya oynayacağınız bir online FPS istiyorsanız ve bağlantınız da iyiyse tavsiye ederim.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Level Bölüğü

Komple askerde olsak, bir de aynı bölüğe düşsek neler olurdu?

Başçavuş: Sinan
Son derece disiplinli bir komutan olan Sinan çavuş boş zamanlarında bize şınav çektirirdi.
Uzmanlık alanı: Sniper

Çavuş: Tuğbek
İmam ne yaparsa cemaat ne olur sözü tam Tuğbek için söylenmiştir. Sinan'ın kurduğu displini "Viva la resistans" diyerek bozmaya çalışırdı.
Uzmanlık Alanı: M4

Kıdemli Er: Burak
"Aman kurşunlar bana değmesin, of Allah'ım şu askerlik yara bere almadan bitsin" diye elinden gelen kaçamağı yapardı.
Uzmanlık Alanı: G3 "halkımın silahı"

Kıdemli Er: Berker
Bir insanın isminin yarısı er olursa tabii ki ondan iyi asker olur. Bütün gün ayaklarını vuran postaldan şikayet ederdi.
Uzmanlık Alanı: M249, PN90

Kıdemli Er: Fırat
Dergiye geldiğinde lepiska saçlarını kestirmiş olduğundan asker modunda yaşayan Fırat bölüğün en sevilen askeri olurdu.
Uzmanlık Alanı: Tank Savar

Er: Onur
Eğitim meğitim boşverip en yakın ağaç altına kendini sermeyi birinci görevi bilecek olan Onur uzun saçlarını pek altında saklamaya çalışırdı.
Uzmanlık Alanı: Kepçe sallama

Er: Batu
Beyaz önlüğüyle savaş alanında fark edilip ilk önce vurulacaklar listesine bir numaradan giren Batu elinde medi pack ile dolaşırdı.
Uzmanlık Alanı: Neşter

Er: Eser
Adında er takısı bulunan ikinci Mehmetçik olarak alçak sürünüp düşman hakkında bilgi verme görevini üstlenir, uzun ve detaylı raporlar yazardı.
Uzmanlık Alanı: Dürbün kullanma.











spaceempires4gold

■ ■ Bir galaksi ve sonra bir tane daha!

Çoğu oyuncu için bilgisayar oyunları yeni dünyaların kapılarını açar. Karanlık koridorlarda cehennem yaratıklarıyla boğuşmak, tuhaf ve uzak şehirlerin sokaklarında dolaşmak, yeni bir kıtada keşiflerde bulunmak, uzayın derinliklerinde hiç gidilmemiş uzak sınırlara uçmak ve daha nicesi mümkündür oyunlarda. Ama bunlardan çok daha fazlası da mümkün olabilir! Kim bir sürü filoya komuta etmek varken tek bir avcı gemisinin pilotluğu ile yetinmek ister ki? Kim devasa orduları savaşa sürmek varken basit bir piyade olmaya katlanabilir ki? Tüm bir galaksiyi almak varken, hatta alabileceğin kadar çok galaksiyi avucuna almak varken, yaşayan her canlıyı kendi imparatorluk sancağının altında birleştirmek varken, küçük, zavallı bir gezegenin kralı olmakla kim tatmin olabilir ki? Bir yıldız destroyerinin kaptan köprüsünde durup, gözünün görebildiği ve göremediği her yerin efendisi ve koruyucusu olduğunu bilmekten daha büyük hangi zevk vardır? Bununla kıyaslandığında ölümlülere has başka hangi ihtirasın, zevkin ve arzunun bir anlamı olabilir ki?



Ve bir tane daha!

Hmmm, belki kendimi bu kadar açık etmesem daha iyi olur, ama ne demişler, dervişin fikri neyse, zikri de odur. Zaten o yüzden 4X tabir edilen oyun türü eskiden beri ilgimi çekmiştir ya. Tabii aranızda 4X nedir bilmeyenler olabilir, kısaca açıklayayım. 4X oyun türü aslında Civilization ya da Colonization gibi eskinin baba oyunları ile aynı temel formüle sahiptir. Uygarlığınızı geliştirmek için her açıdan ilerlemeniz, iyi bir ekonomiye, güçlü bir orduya, hatta bazen köklü bir kültüre sahip olmanız gerekir. Yeni yerler keşfetmek, buraları da uygarlığınızın sınırlarına katmak daima büyüyen bir uygarlığı ayakta tutmak için gereklidir. Tabii başka uygarlıklarla karşılaşmak ve genişlemenize bir sınır koymak zorunda olacağınız zamanlar da gelecektir. O zaman iş politikaya, casusluğa, hatta zaman zaman top yekün savaşa dökülebilir. Bazen ekonomik, bazen de askeri yöntemleri kullanarak düşmanlarınızı haritadan silmek kaçınılmaz olacaktır. Ancak esas fark tüm bunları bir kıta ya da gezegende değil de, tüm bir galaksi çapında, ya da en azından bir galaksinin belli bir sektöründe yapıyor olmanızdır. 4X oyunlarını diğer stratejilerden ayıran temel unsur budur.

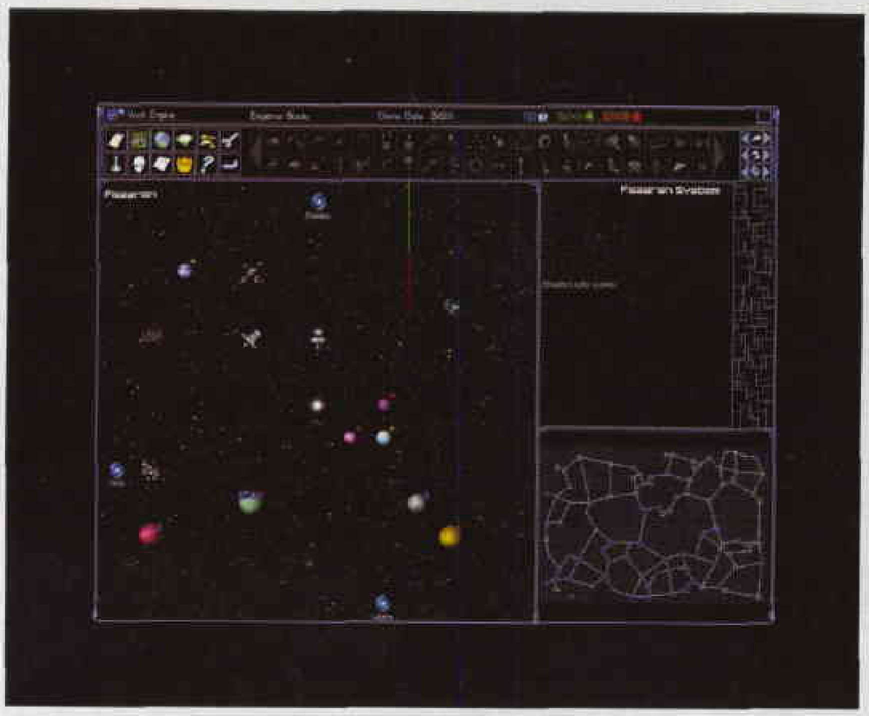
Fakat ne komik değil mi? "Yetişkinlerin" ciddiye almadığı bir bilgisayar oyunu bile bir uygarlığın ayakta kalması için gereken temel koşulları böylesine açıkça ortaya koyabiliyor. Ama öte yanda o "yetişkinlerin" ciddiye aldığı "yöneticiler" sanki bir devlet değil de karpuz sergisi işletiyormuşçasına rahat ve lakayt hareket edebiliyorlar. Hoş, hiç "onlar" kadar amatör karpuzcu görmedim ben ama neyse. İnanılması zor gibi geliyor, biliyorum, ama var işte gezegenlerde böyle halklar ve yöneticiler. Acımaktan başka ne gelir insanın elinden?

Hatta bir tane daha!

Neyse, böyle acıma olaylarını bar kelebeklerine bırakıp elimizdeki oyuna geri dönelim. Dediğim gibi 4X oyunları hayli kapsamlı stratejilerdir, çoğunlukla da oyuncuyu sık boğaz etmemek için sıra tabanlı olarak tasarlanırlar. Gerçek zamanlı olanları da yapılmıştır ancak bunlar pek o kadar başarılı olmamışlardır. İşte Space Empires 4 Gold tam bu türden bir 4X oyunudur. Serinin ilki 80'li yılların ortalarında yapılmış, hayli de tutmuştur. SE 4 ise 2000 yılında piyasaya sürülmüştü, ve anlaşılan zaman içinde kendisine hayli sadık bir izleyici kitlesi bulmayı da başarmıştı. Öyle ki oyuncular SE 4 için modlar, haritalar, ırklar filan hazırlamaya, buldukları her çeşit hatayı

Bilgi İçin	http:// www.shrapnelgames.com/
Yapım	Shrapnel Games
Dağıtım	Malfador Machinations
Minimum Sistem	P-200, 64 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 210 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P2-300, 64 MB RAM, 8 MB Grafik kartı.
Multiplay	Var
Tür	4X Strateji
Artılar	Hayli derinliği olan, zaman içinde rafine olmuş, meraklısına hitap eden bir 4X strateji.
Eksiler	Grafikler antika, arabirim yeterince hayli karmaşık, çok zaman ve sabır gerektiriyor.
Son Karar	Bolca vakti olan 4X meraklıları dışındakilere tavsiye edemem.
Alternatifler	Master of Orion 2 %80, Imperium Galactica 2 %68

LEVEL NOTU %74













yapımcı firmaya bildirmeye devam etmişlerdi. Bu ilgi hiç azalmadığından olsa gerek, yapımcı firma oyunun çıkışından 2 sene sonra daha da geliştirilmiş bir Gold versiyonu piyasaya çıkarmaya karar vermiş. Eh, adam para kazanabiliyorsa neden çıkarmasın, değil mi?

Space Empires 4 Gold genel şekil olarak Master of Orion 2 ve diğer örneklere hayli benziyor, ancak pek çok açıdan daha detaylı olduğu söylenebilir. Herşeyden önce oyundaki ırk yaratma tablosundaki seçenekler benzerlerinden kat kat daha fazla, bu da oyunculara büyük esneklik sağlıyor. Bunun yanı sıra oyuna başlarken yapılan ayarlar sayesinde galaksi haritasının çeşitli özellikleri değiştirilebiliyor. Zaten bu tür oyunlarda çoğunlukla her senaryoda yeni bir harita yaratılıyor olması en önemli unsurlardan biridir.

SE 4 oyuncuya geniş bir galakside adım adım kendi imparatorluğunu kurabilme imkanı veriyor. Ancak bunu yaparken yalnız değilsiniz. Her zaman karşınıza farklı özellikleri olan yabancı uygarlıklar, türlü türlü tehlikeler çıkıyor. Burada oyunun en önemli özelliklerinden birinin altını çizmek gerekir. Çoğu benzer oyundakinin aksine SE 4'te karşınıza çıkan yabancı ırklar gelişmelerini hile yapmalarına değil, oyunu kitabına uygun oynamalarına borçlular. Yani bir ırkın politik ve sosyal yaklaşımları onlarla olan ilişkilerinizi cidden etkiliyor. Mesela MOO 2 için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil, özellikle yüksek zorluk seviyelerinde oynarken. Bu açıdan SE 4 çoğundan daha iyi, daha dengeli bir oyun sunabiliyor.

Yetmedi, bir tane daha!

Ancak tüm güçlü yanlarına ve derin oyun yapısına rağmen SE 4 Gold'un bazı büyük eksiklikleri de mevcut. Herşeyden önce grafikleri artık Nuh tufanından kalmış gibi görünüyor. Bundan daha kötüsü ise arabirimin kesinlikle çok "kullanıcı dostu" olmaması. Çoğu oyunun basitçe özetlediği hayati veriler burada pek çok pencerede görüntüleniyor ve buna alışmak hayli zaman alıyor. Oyunu yarıda bırakıp, sonra devam etmek istediğinizde kesinlikle bir bakışta genel durumu kavramanız mümkün değil.

Ve inanın bana oyunu sık sık yarıda bırakmak zorunda kalacaksınız, çünkü tempo özellikle başlarda çok ağır ilerleyebiliyor. Bu oyun kesinlikle akşam yemeğinden önce öldürecek 20 dakikası olan oyunculara göre değil. Sadece oyuna başlamak bile bu kadar süre alabilir, hele de yaptığı seçimler üzerinde çok düşünen bir oyuncu iseniz. Tıpkı Civilization 3 gibi, bu oyun da ağır ilerleyen, her sıranızda geldiğinde pek çok ince ayar yapmanızı gerektiren bir yapım. Doğru, gemilerden kolonilere dek herşeyi yapay zekanın kontrolüne bırakabilirsiniz, ve çok kötü oynadığı da söylenemez. Ancak o zaman size kalan tek şey oturup seyretmek oluyor ki, bunun da bence pek anlamı yok.

Kanımca oyunun en zayıf yönü yıldız haritasının tasarımı ve sistemlerin dağılımında buluyor. Uzak mesafeleri katetmek için Wormhole'lardan faydalanmanız gerekiyor. Ancak ana gezegeniniz çevresindeki bölgeyi incelemek ve kolonize etmek bile hayli çaba alabiliyor zaten. Yerel sektörlerin hemen her noktası kolonize edilebilir, bu da genişleme aşamasında çok fazla düşünmeyi gerektirmiyor. Üstelik bir süre sonra koloni listesi öyle bir kabarıyor ki, nerede ne olduğunu takip etmek hayli zorlaşıyor. Aynı durum gemiler için de geçerli. Maddi kaynaklarınız büyüdükçe filolarınızı da büyütmekte pek sakınca görmüyorsunuz, ancak bir süre sonra arabirimin de yardımıyla koca filoların olmadık yerlerde unutulup kaldığını fark ediyorsunuz. Bunları otomatiğe bağlamak mümkün, ama ne anlamı var? Bu tür oyunlarda bence yapılacak en iyi şey sayıları az tutmak ve oyuncuları dikkatli seçim yapmaya mecbur etmektir, olayın "strateji" unsuru da burada yatar zaten.

Ama tüm zayıflıklarına rağmen SE 4 Gold kötü bir oyun değil, zaten serinin sadık izleyici kitlesi de bunun en büyük kanıtı. Sadece lüzumundan fazla zaman, emek ve sabır gerektirebilen bir oyun. Çoğu oyuncunun bu denli özverili oyun oynamasını beklemek bence saflık olur. O yüzden bu yapım da ancak 4X tarzının tutkulu takipçilerine hitap ediyor diyebilirim. Bana gelince, ben şimdilik Master of Orion 3'ün çıkmasını bekliyorum. Ve tabii bir de birilerinin artık şu Hyper-Drive motorunu icad etmesini...

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



thething

■ ■ Karanlıkta kötü birşey geliyor bu yana...

Metrelerce derinlikteki buzun altından o tuhaf, yabancı gemiyi bulup çıkardıkları güne lanet olsun! Ekipten geriye sadece iki kişi kaldık, ben oturmuş bu bant kaydını yaparken üssün kalıntıları için için yanmaya devam ediyor. O berbat şeyden kurtulabilmek için heryeri havaya uçurdum, yine de emin olmanın hiçbir yolu yok. Ya bana da bulaştıysa? Ama elimden hiçbir şey gelmez, birkaç saat içinde barınak kalıntılarını kemiren bu yangın sona erecek ve ondan sonra kutup kışının karanlık sessizliğinde yapayalnız kalacağız. Ne bir sığınak var, ne yiyecek, ne de yakıt, sadece biz, yangından kurtarabildiğim yarım şişe içki ve sonsuz gibi görünen kutup gecesi. En yakınımızdaki yerleşim Norveç araştırma üssüydü, o da şu anda ıssız bir mezarlıktan başka birşey değil. Birilerinin buraya gelmesi aylar sürer, oysa bizim en fazla birkaç saat ömrümüz kaldı, en son baktığımda ısı sıfırın altında 50 derece civarındaydı. Bu denli yoğun bir soğukta o şey sağ kalabilir mi acaba? Derin bir uykuya yatıp buraya gelecek başkalarını bekleyebilir mi? Neden olmasın, o buzun altında binlerce yıl uyumuştu değil mi? Ama artık bunlar benim derdim değil. Birazdan donarak ölmüş olacağım. Umarım...

Operasyon raporlarından alıntılar, Paragraf 28:

31 nolu kutup araştırma üssüyle haberleşmenin kesilmesinden hemen sonra kırmızı alarma geçildi ve iki farklı ekip en kısa sürede yola çıkarılmak üzere hazırlanmaya başlandı. Elimizdeki verilerden Üs 31 personelinin yakınlardaki bir Norveç üssünden gelen yardım çağrısına uyarak harekete geçtiğini biliyoruz. Bunu takip eden saatlerde yapılan telsiz görüşmeleri Norveç üssünden bir adet kızak köpeği dışında kurtulan hiçbir canlının olmadığını teyid etmiştir. Daha detaylı bilgi alabilmek o koşullarda pek mümkün gözükmüyordu, o yüzden durumu Norveç makamlarına bildirme ve Üs 31 personeline günlük görevlerine dönme çağrısı yapma kararı alındı. Bilindiği kadarıyla Üs 31 personeli herhangi bir zorlukla karşılaşmadan barınaklarına geri döndü ve durum değerlendirmesi için bir toplantı ayarlandı. İşte bu noktadan sonra Üs 31 ile olan tüm telsiz bağlantısı kesildi.





Komutan Blake'in Notlarından:

Ben ve Whitley bu operasyon için seçildiğimizde sadece ısının sıfırın altında kırk derece olması nedeniyle yaşayacağımız sorunları düşünüyorduk. Ben takımımla Üs 31'e uçacaktım, Whitley ve takımı ise Norveç üssüne inecekti. Her ikimiz de tecrübeli askerleriz, takımlarımızdakiler ise biraz daha tecrübesiz olsalar bile ağır şartlarda çalışmaya alışkın, iyi eğitimli askerlerdi. Benim takım dört kişiden oluşuyordu, benim dışımda bir komando, bir teknisyen ve bir de sıhhiyeci vardı. Bize verilen tüm bilgi üslerin sessizliğe gömüldüğü, olası bir terörist saldırıdan korkulduğu idi. Bu üslerde hangi teröristin ne halt arıyor olabileceği sorusu dilimin ucuna geldiyse de, her iyi asker gibi çenemi tuttum. Ama bizi neyin beklediğini gerçekten biliyor olsaydım, herhalde istifa mektubumu yazıp uzaklara kaçardım. Ya da belki oracıkta kafama bir kurşun sıkardım. Çünkü her geçen dakika bu "şeyden" kaçmak gibi bir olasılığın mümkün olmadığı fikrini daha da fazla benimsiyorum.

Whitley'in Bant Kayıtlarından:

Ben ve takımım buraya vardığımızda sandığımız gibi bir mezarlık bulmadık, mezarlıklarda böylesi korkunç şeyler yaşamaz. Yanımdaki herkes öldü, en azından görünüşte öldüler. O "şey" canlıları öldürüyor mu, yoksa kendine mi katıyor bilmiyorum. Ama ömrümde böyle birşey daha görmedim ben. Daha küçük kütleler birleşip daha büyük bir yaratığa dönüşebiliyor, ya da tam tersi olabiliyor. Adamlarımdan biri gözlerimin önünde parçalandı ve geriye vahşi çığlıklar atan bir sürü küçük, korkunç yaratık kaldı! İşin kötüsü bu "şeyin" kime bulaşmış olduğunu anlamak hiç kolay değil, çünkü etkileri hemen ortaya çıkmıyor. Bulaşmasında, ilerlemesinde, saldırmasında çok belirgin bir zeka pırıltısı gördüğümü itiraf etmek zorundayım, ama bu beni daha da fazla korkutuyor. Ne var ki korkum şimdilik idare edilebilir bir seviyede sayılır, en azından son kalan adamım gibi gözyaşları içinde yere diz çöküp kendi silahımla beynimi dağıtmadım. Yani henüz. Elimdeki alev makinesi etrafta gezindiğini duyduğum o şeyleri şimdilik benden uzak tutuyor, sanırım gerçekten korktukları tek şey ateş. Dur bir dakika, dışarıda ge-

LEVEL HIT

Bilgi İçin	http://www.thethinggames.com/
Yapım	Computer Artworks
Dağıtım	Universal Interactive
Minimum Sistem	P2-300, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 300 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-500, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.
Multiplay	Yok.
Tür	Action-Adventure
Artılar	Grafiklerden ses efektlerine herşey oldukça başarılı, oyun atmosferi insanı sürüklüyor.
Eksiler	Biraz daha detaylı ışık ve gölge efektleri iyi olurdu, ayrıca bazen sonraki adımı kestirmek güç olabiliyor.
Son Karar	Önce filmini görün, ardından da bu oyunu oynayın. Mutlaka oynayın.
Alternatifler	Aslında pek yok.

LEVEL NOTU %88







zinen gölgeler ve konuşmalar duyuyorum. Bu ses Blake'in sesine çok benziyor, ama gerçekten o olabilir mi? Emin olmanın tek yolu var. HEY! DIŞARIDAKİLER!...

Norveç İstasyonu, Otopsi Bant Kaydı:
Buz örnekleri bize gezegendeki atmosfer yapısından kesitler sunarak geçmişteki küresel iklim olaylarını anlama imkanı veriyor. Ancak doğrusu örnek almak için sondaj yaparken binlerce yıldır gömülü duran bir uzay gemisine rastlamayı hiçbirimiz beklemiyorduk! Yani bu tam anlamıyla bir UFO ve biz onu bulduk! Bunun yaratacağı yankıları ve Nobel ödülünü hayal ederek geri döndüğümüzde hiçbirimiz gerçekten neyle karşı karşıya olduğumuzu anlamamıştık sanırım. Aşçının parçalanmış cesedinden aldığım örnekleri incelerken mikroskop altında gördüklerim kanımı dondurmaya yetti de arttı bile. Bu organizma her ne ise bulaştığı canlının tüm hücresel yapısını taklit edebiliyor, ancak bunu yaparken kendi özelliklerinden hiçbir şey yitirmiyor. Bunun o gemi dışında hiçbir yerden gelmiş olma ihtimali yok sanırım. Bulaşma süratini dikkate alarak kabaca bir hesap yaptım, eğer bu gemi şu an bir anakaraya düşmüş olsaydı, yaklaşık 72 saat içinde gezegende etkilenmemiş hiçbir canlı kalmayacaktı. Tabii bu kaba bir tahmin ve bunu ekiptekilere söyleyip morallerini bozmak için şimdilik pek bir sebep yok. Sanırım biraz dikkatle bu organizmayı çevreden izole etmeyi başaraAAAAAAA-AAGGGHHHHHRRRRRRR!...

Komutan Blake'in Notlarından:
Buraya bir ordu dolusu adamla da gelebilirdim ama bu sadece o "şeye" yemesi için daha fazla et vermek anlamına gelirdi. Nasıl bulaşıyor, ne zaman harekete geçiyor, anlamaya imkan yok! Tabii kan testi yapmanın dışında, ama korkudan kafayı yemek üzere olan bir adama elinizde şırıngayla yaklaşmaya kalkmak pek iyi bir fikir değil, özellikle elinde silah varsa. Aslında bir noktada yanımdaki herkesi öldürüp bu beladan uzaklaşmayı düşünmedim değil, ama kutbun ortasındayım! Üstelik bana bulaşmadığı ne malum? Ya bu dürtülere o "şeyin" damarlarımda dolaşması sebep oluyorsa? Herşeye rağmen soğukkanlı olup kurtarabildiğim herkesi bir arada tutmalıyım, böylece bir umudumuz olabilir. Buldukça herkese bolca silah ve cephane veriyorum, ama bir yandan onlara sırtımı dönmeye de korkuyorum. Gerçekte kendime bile güvenemiyorum, adamlarıma nasıl güveneyim? Ya da onlar bana nasıl güvensin? Attığım her adıma dikkat etmeliyim. Çok dikkat etmeliyim...

Whitley'in Bant Kayıtlarından:
Blake biraz cephane bulmak için ilerideki baraka kalıntısına gitti, bana da burada onu beklememi söyledi. Burada, karanlığın ortasında yalnız kalmak korkunç bir his. Ama öte yandan o lanet şeyin kime bulaştığını asla gerçekten bilemeyeceğimi düşündükçe... Bu düşünce insanı delirtmeye yeter! Başka şeyler düşünmeliyim. Ah evet, o küçük organizmalar çok kalabalık olmalarının dışında pek tehlike arzetmiyorlar, birkaç isabetli atış onlardan kurtulmaya yetiyor. Esas sorun daha da büyük kütleli olanlar. Bunlar hem çok güçlü, hem de hızlılar, ama bu kadarı yetmezmiş gibi yaralarını korkunç bir hızla onarabiliyorlar! Daha kurşunlar gövdelerine girdiği anda yaralar kapanmaya başlıyor! Bunları öldürmenin tek yolu var, onları yakmak! Çoğunlukla ateşten kaçıyorlar, ama bu tek başına yeterli değil. Onları tutuşturursanız bile saldırmaya devam edebiliyolar, bu da alev makinesini kullanan kişi için çok tehlikeli. Tüm bunların üstüne bir de "bulaşma" tehlikesi var. Basit bir sıyrık kolayca sarılabilir, ama o sargı bezinin altında birşeylerin içten içe üreyip sizi ele geçirmekte olduğu şüphesi korkunç. Ve her yerde karşımıza inanılmaz durumdaki ceset kalıntıları çıkıyor. Bir insan böyle ölmemeli! Ölmemeli! Kendi beynini dağıtan adamıma her an daha fazla hak veriyorum. Bu girdiğimiz savaşların hiçbirine zerre kadar benzemiyor. Ah, işte Blake dönüyor. Blake? Cephane bulabildin mi? Blake?...

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





NEDİR BU "ŞEY"?

İlk kez 1982 yılında gösterime giren "The Thing" başlarda pek tutulmadı. Bunda o dönemki film trendinin farklı bir yönde olması hayli büyük rol oynamıştı. Ancak tıpkı iyi bir şarap gibi yıllar geçtikçe kıymeti anlaşıldı. Bugün "The Thing" korku-gerilim türünün yetkin klasikleri arasında sayılır ve çoğuna göre yönetmen John Carpenter'ın çekmiş olduğu en iyi filmdir. Her ne kadar tema bir başka klasik olan "Alien" ile büyük benzerlik gösterse de, "The Thing" kanımca daha derin bir korku ögesini barındırmaktadır. Yani halen görmediyseniz bir yerlerden edinin, izleyin. İçinde vampir ya da zombi gibi klişe unsurlar olmayan, gerçek bir korku-gerilim filmi nasıl yapılırmış görün.





motogp

■ ■ Rüzgara kafa atmak...

Yanlış hatırlamıyorsam ilk motorsiklet 1886 yılında Daimler tarafından icad edilmişti. Tabii o zamanlar içten yanmalı motorlar üzerine çalışan mucidin ille de motorsikleti icad etmek gibi bir çabası yoktu. Adam sadece yeni benzinli motor prototipini denemek için uygun bir tekerlekli araç geliştirmeye çalışıyordu. İlk dört zamanlı motorun gücü büyük boyutlu bir aracı hareket ettirmeye yetecek kadar fazla olmadığından, iki büyük tahta tekerleği ve yanlarında birer de küçük denge tekeri bulunan tuhaf, bisiklet benzeri bir araç ortaya çıkmıştı. Yani bir noktada motorsikletin birazcık kazayla icad edilmiş olduğunu söylemek pek yanlış olmasa gerektir.

İlk motorsiklet yarışı ise tahminen Daimler'ın ikinci prototipi üretmesinden hemen sonra yapılmıştır. Büyük olasılıkla kendisi daha ikinci prototipi atölyeden çıkarırken insanoğlunun kafasını her zaman kurcalamış olan o büyük felsefi soruyla karşı karşıya gelmiştir. "Ehue, kaç basıyo bu abi?" Benim tahminim Daimler'ın soruyu soran denyoyu önce İngiliz anahtarı ile kovaladığı, sonra da kendi kendine, "Hakkaten ya, yaptık ama acaba ilkinden daha hızlı oldu mu?" şeklinde bir meraka kapıldığıdır. Ben olsam kapılırdım. Tahminimce Daimler iki motoru da uygun bir düzlüğe çıkarmış, sonra da öbür makinedeki asistanına "Hadi hacı, kalkış yapıyoruz, bakalım kim takacak!" şeklinde bir direktif vermiştir. Asistanı muhtemelen kafasını "Tövbe tövbe, ne güzel hazır motoru icad etmişken manitayı almaya gidecektim, ille yarışla bozdu bu!" şeklinde iki yana sallamış, ancak ekmek parası derdine bu düşüncesini dile getirmekten kaçınıp "Ayıpsın abi, hemen kalkalım!" diye patronun suyuna gitmiştir. Yarışın nasıl bittiğini bilemiyorum, bu konuda bir kayıt yok elimde. Ancak sanırım Daimler ve asistanı ilk prototiplere fren koymamış olduklarından, çünkü henüz icad edilmemişti, olay büyük ihtimalle her ikisinin de ilk duvara poster olmasıyla sonuçlanmıştır. Ancak baştaki tüm olumsuzluklara rağmen motorsiklet bir defa icad edilmiş olduğundan, o günden sonra ne gelişmesi durdu, ne yarışı bitmek bildi, ne de fiyatları bir nebze olsun düştü. İllallah be kardeşim!



Asfalta kafa atmak...

Tabii bilgisayarın icadından sonra birileri kalkıp her türlü yarışın oyununu yapmaya başlayacaktı kaçınılmaz olarak. Nitekim öyle de oldu! İlk motorsiklet yarışı oyununun ne zaman piyasaya sürüldüğü konusunda elimizde pek detaylı bir bilgi yok. Ancak 1944 yılında Nebraskalı bir çiftçi olan Tommy'nin bir öğlen vakti kankasına "Ulen bilgisayar diye birşey icad etseler, onda motorsiklet yarıştırsak, ne hoş olur di mi kanki?" dediği biliniyor. Tommy vaktinden önce dünyaya gelmiş bir dahi miydi, yoksa sadece boşboğaz hıyarın teki miydi, orası pek belli değil. Ancak o zaman ortaya atılan bu fikrin çok zaman sonra bile olsa uygulamaya konulduğu gerçeği de inkar edilesi bir gerçek değil yani. Falına mı bakmış herif, nedir anlamadım.

Tabii bilgisayarda simülasyon yapmak zor, hele de motor simülasyonu, çünkü ekranda giden bir motora bakarak sandalyede sağa sola yatmaya çalışmak hem anlamsız oluyor, hem de insan düşüp bir tarafını kırabiliyor. Tabii motor gibi sadece direksiyonu çevirerek değil de, komple vücudunuzla kullandığınız bir aracın oyununu yapmak programcılar için de bir karın ağrısı. Araba yarışlarını bile tam anlamıyla gerçekçi yapmak oyuncuyu sıkabiliyor, bir de motor gibi pek hata affetmeyen, yüksek süratte düştü mü hem kendini hem de binicisini dağıtabilen bir aracın oyununu yapabilmek için çok çaba gerekiyor. Peki buna nasıl bir çözüm getirebilirsiniz? Basit, tıpkı MotoGP'de olduğu gibi hem düşmeyi hayli zor yapar, hem de motorları hasar almayacak biçimde tanımlarsınız. Böylece en kötü oyuncular bile pistte 30 saniyeden fazla kalabilir, zaman içinde olayı kapabilirler.

Betona kafa atmak...

MotoGP aslında şu ana dek çıkmış motor oyunlarına pek büyük bir yenilik katmıyor. Ancak başka oyunlarda karın ağrısı olan pek çok unsuru daha rafine olarak oyuncunun karşısına çıkarıyor. Bu da çoğu programcının "Hadi baba, oyun yapalım, parayı kapalım!" şeklindeki yaklaşımıyla kıyaslandığında insanın hoşuna giden bir yön sergiliyor ta bii ki. Bu oyunda çoğuna oranla daha gerçekçi araç dinamikleri olduğu bir gerçek, ne var ki yapımcılar bunu abartıp iki adımda bir asfaltı öpmenize sebep olacak bir oynanış tasarlamamışlar. Tıpkı uzun zaman önce Microsoft'un çıkardığı Motocros Madness oyununda olduğu gibi pilotun araç üstündeki vücut hareketlerine

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	http://www.thq-motogp.com/
Yapım	THQ
Dağıtım	THQ
Minimum Sistem	P3-400, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 850 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN.
Tür	Motor Sim.
Artılar	Grafikler çok iyi, sürat duygusu iyi verilmiş, karakter geliştirme ayrıntısı çok iyi düşünülmüş.
Eksiler	Herşeye rağmen oynanabilirlik çok iyi değil, biraz zor bir oyun, ses efektleri daha iyi olmalıydı.
Son Karar	Motorları seviyorsanız, ama motorunuz yoksa bu oyunla biraz istim bırakabilirsiniz.
Alternatifler	Moto Racer 3, GP 500.

LEVEL NOTU %90





biraz olsun hakim olabiliyorsunuz. Aynı şekilde ön ve arka freni ayrı ayrı kullanmak, böylece diğer motor oyunlarında yapamadığınız pek çok manevrayı yapabilmek mümkün.

Oyun 500 cc GP makinelerini konu alıyor ve haliyle özellikle son sezonda yarışan tüm büyük takımları ve pilotları oyunda bulabilmek mümkün. Ancak kendi karakterinizi yaratabilir, kendi motorunuzu seçebilirsiniz. İşte burada MotoGP'yi diğerlerinden ayıran en büyük özellik ön plana çıkıyor. Kendinize bir karakter yaratıp, bir de motor seçtikten sonra garaja girip bir sürü anlamadığınız ayarla boğuşmak yerine, piste çıkıp alıştırma yapmaya başlıyorsunuz. Karakterinizin dört temel yeteneği var, bunlar yarışta motora olan genel hakimiyetinizi derinden etkiliyorlar. Eğitim görevleri işte size bunları geliştirmenizde yardımcı oluyor. Gittikçe kazıklaşan görevleri geçtikçe pilotunuz daha iyi bir binici haline geliyor, ancak bunları geçebilmek için sizin de oyuna hayli hakim olmanız gerekiyor. Bir taşla iki kuş gibi birşey yani. Çoğu yarış oyunundaki lastik ya da motor ayarlarından daha mantıklı bence, hem daha eğlenceli.

Rakibe kafa atmak...

MotoGP'yi benzerlerinden ayıran bir başka özellik ise grafik kalitesi. Bugüne dek gördüğüm çoğu yarış oyunundan çok daha iyi grafiklere sahip bu oyun, ancak tabii bu tek başına birşey ifade etmez. Ama bunun yanında pist ve çevre tasarımlarından tutun da, motorların ve rakiplerin grafiklerine kadar herşey özenle hazırlanmış. Herşeyden önce motorların lastikleri gibi yuvarlak olması gereken nesneler diğer oyunlardaki gibi ppoligon poligon görünmüyor. Tam gaz giden bir motora farklı kamera açılarından baktığınızda dönen lastikler, fren diskleri, süspansiyon hareketleri gibi en ince detayları bile gözleyebiliyorsunuz. Tabii tüm bunlar bir araya geldiğinde pistte giderken hayli güçlü bir sürat duygusu veriyor, insanı heyecanlandırıyor. Tabii bu kadar iyi grafikleri görebilmek için hayli sağlam bir sistem lazım, çünkü tek başınıza eğitim yaparken olmasa bile, ekranda bir pist dolusu rakip varken işlemci hayli ısınabiliyor.

Oyunun bir başka iyi kotarılmış yanı da yarış kameraları, her yarış arka planda kaydediliyor ve isterseniz bunları Save edip sonra tekrar izleyebilirsiniz. Özellikle Multiplayer oyunlarda çok şık sonuçlar ortaya çıkabiliyor. Ama tabii multi oynayacak kadar hızlı bir bağlantınız yoksa yapay zeka pilotlarla yetinmeniz gerekecektir. Bunların hayli iyi oldukları söylenebilir, ama tabii motorlar pek dağılmadığından yarış dışı kalan pek olmuyor. Oyunda en göze batan hatalardan biri ses efektleri kanımca, her ne kadar iki zamanlı motorlar nispeten tiz sesler çıkarsalar da, burada kullanılan motor sesleri sanki ufak bir mopedden alınmış gibi duruyorlar. Bir diğer can sıkıcı yan ise oyunun tüm oynanabilirliğine karşın yine de bir hayli zor olabilmesi. Özellikle eğitim



görevlerini geçip karakterinizi geliştirebilmek için hayli zaman ayırmak ve ter dökmek gerekiyor. Bu da tek istediği biraz yarışmak olan oyuncuları çabuk soğutabilir. Ama tabii her zaman için hazır karakterlerden biriyle oynamak ta mümkün. MotoGP motor simülasyonları içinde çoğundan her alanda hayli ileride bir oyun. Motorsiklet seviyorsanız alıp oynayın derim. Ama öte yandan asla gerçek bir motorla, gerçek bir asfalt üzerinde gazlamanın yerini de tutmaz tabii ki.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr






suddenstrike2

■ ■ Yeni ile eski arasında takılıp kalmak...

Daha çok günü kurtarır bir yol çizilmiş. Artık bundan sonra değişiklik zamanı.

Tarihin en büyük ayıplarından birdir 2. Dünya Savaşı. Diğer savaşlarda kaybedilen masum insan sayısına bakılarak "Mecburduk" denirken, 2. Dünya Savaşı'nda yok edilen masum insanların sayısına bakılarak savaş bitirilmiştir. Kazanan ise tabii ki yok. Ülkeler tarihine damgasını vuran böylesine büyük bir savaşı oyunlara konu yapmak aslında çok da hoş bir şey olmasa gerek. İlk anda böyle bir hezimetin oynayacak ya da eğlenecek ne tarafı olabilir ki diye düşünülebilir. Ama açıkçası teknik olarak benim de ilgimi oldukça fazla çekiyor. Sonuçta dünyanın askeri silah, araç ve strateji konusunda dönüm noktası bu savaş. Bunları görerek tanımaktansa ekranda oynayabilmek çok daha zararsız. Oyunlardaki şiddetin insanları cezbettiği söylentileri bence çok yanlış. Bir APC'nin önünde 4 saniyede ölen 12 askeri görünce bunun oyun olduğuna dua etmek de var.

İlk oyunun getirdiği ses gerçekten de ortalığı sarstı. Biz buralarda niye duymadık diyeceksiniz. Sebebini ben de bilmiyorum. Aslında etrafımda takılıp oynamış çok insan var ama genel olarak çok konuşulmadı. İlk Sudden Strike yazısını yazdığımda oyunun 2. Dünya Savaşı simülasyonu olduğundan bahsetmiştim. Detayların es geçilmemiş olması, senaryo itibariyle oldukça gerçekçi olması ve o dönemin teknoloji imkanlarını tam anlamıyla yansıtması Sudden Strike'ın bu konudaki iddasını gösteriyordu. Strateji oyunları alanındaki geleceği çok parlak gözüken alman CDV firması bu başarının ardından bir ek görev paketi ve şimdi de oyunun ikincisini piyasaya sürdü. Ek görev paketi tam anlamıyla oyunun hakkını veremedi. Uzun, sıkıcı ve zor görevlerin yanında eklenen yeni üniteler paketi biraz olsun oynanabilir hale getiriyordu. Neyse ki CDV bu hatasını ikinci oyunda biraz daha düzeltmiş.





Görev paketi mi?

Aslına bakarsanız ikinci oyun da bir nevi görev paketi niteliğinde. Eklenen öğeler bir oyunu baştan kurmaya yetmez. Fakat herhangi bir görev paketinden biraz fazlasını içeriyor. Konu itibariyle çok fazla yenilik bulunmuyor. Tabii senaryolara eklenen bir iki yeni cepheyi saymazsanız. Rus, Alman, İngiliz, Amerikan ve Japon olmak üzere 5 farklı senaryo ve bunların alt görevleri var. Görevlerin nitelikleri ilk oyunla aynı. Yine belli yerlerdeki binaları ele geçirmek, belli cepheleri düşürmek veya belli düşman saldırılarını savuşturmak şeklinde.

Konu itibariyle zaten yeterli kadar tatmin eden oyuna yeni ünite takviyesi yapmışlar. Hatırlamayanlarınız için belirteyim, Sudden Strike "quick-fix RTS" olarak belirtilen tür strateji oyunlarından. Yani size asker yapmanız için kaynak veya bine verilmiyor. İhtiyacınız olan bütün üniteler oyun tarafından karşılanıyor ve siz de elinizdekilerle idare edip görevleri bitiriyorsunuz. Ünite takviyesine geri dönersek, artık oyunda yer ünitelerinin yanında hava ve su araçları da var. Hava bir önceki oyunda da kısmen vardı. Fakat uçaklar sadece casusluk yapmak ve bombardıman için kontrolünüz dışında belirtilen hedefe kadar gidip geri dönüyordu. Artık uçakları kendiniz kontrol edebilecek, ayrıca asker taşımak ve paraşüt baskını yapmak için de kullanabileceksiniz. Aynı taşıma olayı su araçları için de geçerli. Su araçları da bir yerden bir yere asker taşımaya yarıyor. Böylece köprü olmayan veya sizin köprü yapma imkanınızın bulunmadığı yerlerde bu araçlarla asker taşıyabiliyorsunuz. Sualtı birliklerinin yine olmadığını hatırlatayım.

Nerde bu general yauw! Yine kaybolmuş!

Taşıma olayı ile ilgili bir ufak ayrıntı da artık tren kullanabilmeniz. Haritanın ve senaryonun elverdiği yerlerde trenle askerlerinizi yine başka bir bölgeye yollayabilirsiniz. Transport olayına bu kadar önem vermeleri iyi olmuş. Çünkü oyundaki ünitelerin farklı hızları ve asker birliklerini taşıyacak kamyon eksikliğinde bu yavaşlığın oyuncuyu sıkması en büyük sorunlardan biriydi. Yine de araçlar arasındaki hız farkını kapatmak için bu tarz oyunlarda ilk

Bilgi İçin	www.suddenstrike2.com
Yapım	CDV
Dağıtım	CDV
Minimum Sistem	PII 233, 64MB RAM, 400MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 500, 128MB RAM, 400MB HDD
Multiplay	Var
Tür	Quick-fix RTS
Artılar	Su ve hava araçları, grafiklere yeni detaylar, her zamanki sağlam senaryoya yeni ülkelerin eklenmiş.
Eksiler	Çok ünite karmaşa yaratıyor. Multiplay kısa süreli. Yapay zeka yok.
Son Karar	Bunu da kabul ettik. Hiç fena olmamış da bir sonraki konusunda ciddi şüphelerim var. Artık bu yolu pek zorlamasak diyorum.
Alternatifler	Sudden Strike Forever %88, Sudden Strike 1 %92

LEVEL NOTU %73





defa gördüğüm bir özellik eklenmiş. İsterseniz komutunuzu vermeden önce ilgili tuşa basıp bütün ünitelerin en yavaş ünitenin hızında gitmesini sağlayabiliyorsunuz. Kullanımı konusunda ufak sorunlar olsa da bu bir öncü olacaktır.

Bu kadar fazla ünite çeşidi ve ünite arasında neyin kim olduğunu anlamak ve doğru askeri doğru görev için kullanmak biraz zor oluyor. Özellikle birliklerinizi bir yere taşıyıp arkasından çarpışma alanında onları indirip savaş durumuna getirmek, topları kurmak ve tanklarla desteklemek için inanılmaz bir kontrol gücü istiyor. Kaynak ve ünite üretimi olmamasına rağmen bu kadar ayrıntılı savaş planı bulunması oyunu hemen başına geçip oynanması zor hale getiririyor. Harita başına belli bir ünite sınırınız var. Hazır mısınız? Bu sayı 1024. Yani 1024 ayrı farklı ünite kontrol etmek durumda olduğunuz görevler var. Bu kadar adamı ne yapacağım demeyin, o karışıklıkta neyi nasıl yaptığınızı anlamadan gözünüz kapalı savaşıyorsunuz. Tabii bunun için gruplamalar, taşınan farklı birlikler ve farklı çeşitte asker ve araçları kullanıyorsunuz.

Elinizdeki askerleriniz ilk oyunda olduğu gibi farklı güçlere sahip. Fakat bunlar artık çok daha gerçekçi yansıtılmış. Örneğin ilk oyunda bir tank ile APC'nin vuruşları arasında ciddi bir fark yokken artık iki asker arasında bile kayda değer farklar var. Yine ilk oyundaki gibi her ünitenin ayrı bir tecrübe puanı var. Buna yansıtılan ayarlamalar da daha berligin-leştirilmiş. Örneğin tecrübesi fazla bir asker diğerinden daha geniş bir alanı görebiliyor, daha güçlü ateş ediyor ve daha yüksek zırh korumasına sahip oluyor. Bu farklar oyundaki uluslar arasında da var. Yine örnek vermek gerekirse Almanlar çok daha sağlam zırha sahip, Ruslar daha etkin vuruş gücü ile donatılmış gibi. Ha bir de, bu tecrübesi fazla askerleri görevden göreve aktarabiliyorsunuz ama o kadar küçük askerin arasında bulması biraz zor oluyor.

Sudden Strike serisi hala aynı motoru kullanmaya devam ediyor. Son kalan izometrik RTS oyunlarından. Ama hakkını verdiğini itiraf etmek gerek. İlk oyunun grafiklerine bayılmıştım. Bu sefer aynı grafiklerin detayı ve derinliği biraz daha arttırılmış. Ama yine de ne kadar arttırılsa da geniş haritalarda ünite seçimi ve kontrolü oldukça zorlaşıyor. Eski oyunun haritalarını kullanamıyorsunuz. Fakat harita editörünün kapsamı oldukça arttırılmış. Daha fazla bina ve obje ile doldurulmuş. Bir kaç gününüzü bir harita için harcamak çok kolay.

Neler lazım neler!

Diğer ülkelerde Sudden Strike'ın en çok dikkat çeken yönü multiplay kısmıydı. Ülkemizde bu konuda pek ilgi görmedi. Ama oldukça eğlenceli yönleri var. Farklı bir kaç multiplay modu kısa bir süre sonra baysa da bir süre idare edebilir. Saçma olan ufak bir konu multiplay haritalarını tek başınıza bilgisayara karşı oynamamanız. Bu da Sudden Strike'da yapay zeka olmadığını, senaryolardaki askerlerin de sadece yazılmış bir scriptten ibaret olduğunu gösteriyor. Oyuna zor demiştim. Ama bu zorluğun asker sayısını ve gücünü arttırarak sağlanması pek adil değil. Tabi 1024 askerin ayrı ayrı bilgisayar tarafından kontrol edilmesi de zor olsa gerek.

Son olarak değinmek istediğim konu oyunu oynarken çalan müzikler. İlk defa bir oyunda içinde vokal olan müzikler gördüm. Daha doğrusu duydum. Aslında konsepte pek uymayan ama oldukça sağlam bir kaç parça dinledim. Kimlerin yaptığını hala araştırıyorum. Sudden Strike serisi bu materyalle bundan fazla ileri gidemez. Artık motor mu değiştirirler, Hitler'i uzaya mı çıkarırlar bilemiyorum ama ben olsam ikinci oyuna bir görev paketi çıkarmazdım. Yine de serinin ve konunun ilgilisi için oldukça vakit harcayacak yeni bir oyun var. Saldırın...

Onur Bayram | onur@level.com.tr









dinoisland

■ ■ Bayanlar, baylar, bu akşam kuğu gölü kafesinde Protoceratop'la Stegosaurus'un çiftleşmesini izleyebilirsiniz!

O gün her şey iyi, hoş ve güzeldi. Ama nedense Sinan'ın gülen yüzünü görünce birden küçük bir kuşkuya kapıldım, ama yok canım daha neler.. Şu ana kadar dergicilik tarihinde görülmemiş bir olayı aklıma bile getirmem çok gülünç ve saçmaydı. Yok bir ayda 4 tane Tycoon oyunu birden gelecek de, bunların hepsi birden aynı yazara verilecek kafayı çizsin diye! HAHA, mümkün değil be. Ama.. Neden Sinan böyle sırıtıyor peki?

- Sinan' cım, ne istediydin, son yazımı aldın di mi?
- Evvet.
- Karakter sayısı falan yeterince iyi di mi, bi sorun falan yok..?
- Hayıır.
- Hmmm, anladımmm! Bana geçen ay verdiğin mouse'ı istiyorsun?!
- Hayııır.
- Şey, eee, yoksa, dergiye üstün hizmet şeref madalyası mı vereceksin???
- Cık.
- Yoksaa..O.. Elindeki... CD.. İçin mi? (gulp)
- Öyle gözüküyorJ
- O...o...o..sıradan bir oyun değil mi Sinan'cım? O bildiğimiz şöyle adventure, strateji, FRP, action falan, öyle bir şey değil mi?! Yani..yani...
- Nıhahaha!
- HAAAAAAAYIIIIIRRRRRRRR!!!!!!

Stop.

Soru: Bir oyun yazarına aynı ay içerisinde 4 tane Tycoon'dan daha kötü verebileceğiniz şey nedir?

Yanıt: İkisi aynı konuyu içeren 4 tane Tycoon oyunu.

Gözlerimizi kapıyorum ve derin nefes alıyorum, 10'a kadar sayacağım. Zihin boş ve berrak.. 10 dediğimde gözlerimi açacağım ve yazı yazılmış olacak.

(bir)

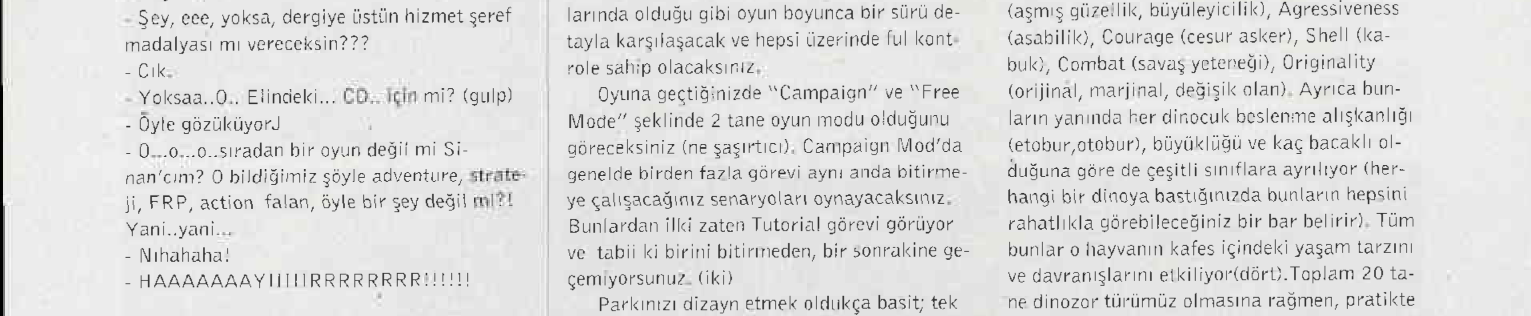
(dino)ların sessizliği

Dino Island, daha önce Tycoon oynayanların rahatlıkla adapte olabileceği, kelimenin tam anlamıyla Jurassic Park'ı yaratmak üzerine kurulu, birkaç sayfa sonraki kardeşi Dino Digs'den biraz daha gelişkin bir oyun. Aynı Theme Park ve diğer başarılı işletmece oyunlarında olduğu gibi oyun boyunca bir sürü detayla karşılaşacak ve hepsi üzerinde ful kontrole sahip olacaksınız.

Oyuna geçtiğinizde "Campaign" ve "Free Mode" şeklinde 2 tane oyun modu olduğunu göreceksiniz (ne şaşırtıcı). Campaign Mod'da genelde birden fazla görevi aynı anda bitirmeye çalışacağınız senaryoları oynayacaksınız. Bunlardan ilki zaten Tutorial görevi görüyor ve tabii ki birini bitirmeden, bir sonrakine geçemiyorsunuz. (iki)

Parkınızı dizayn etmek oldukça basit; tek yapmanız gereken listede yapabileceklerinizi seçip ada üzerinde büyüklüğünü belirlemek. Daha sonrasında uygun yollar yaparak binalarınızı birbirine bağlamalı (insanlar yolun dışına çıkamıyor çünkü), her kafesin yanına insanların izlemesi için gözlem binası dikmeli, ayrıca yine her kafese yem kabı koymalı (tabii bu biraz büyük oluyor) ve yem kaplarını dolduracak personeli kiralamalısınız. Bunların hemen hepsinin yapımı basit ve rahat, ikonlar ve arabirim konusunda herhangi bir zorluk yaşamıyorsunuz. (üç)

Oyunu diğer benzerlerinden herhalde farklı kılan en büyük özelliği baş rol oyuncularını en ayrıntılı şekilde ele alması, yani dinozorları. Size şöyle söyleyeyim, her dinozorun tam 11 farklı özelliği var: Speed (hızlı koşma), Agility (çeviklik), Stamina (dayanıklılık), Perception (algılama), Intelligence (zeka), Appearence (aşmış güzellik, büyüleyicilik), Agressiveness (asabilik), Courage (cesur asker), Shell (kabuk), Combat (savaş yeteneği), Originality (orijinal, marjinal, değişik olan). Ayrıca bunların yanında her dinocuk beslenme alışkanlığı (etobur,otobur), büyüklüğü ve kaç bacaklı olduğuna göre de çeşitli sınıflara ayrılıyor (herhangi bir dinoya bastığınızda bunların hepsini rahatlıkla görebileceğiniz bir bar belirir). Tüm bunlar o hayvanın kafes içindeki yaşam tarzını ve davranışlarını etkiliyor(dört).Toplam 20 tane dinozor türümüz olmasına rağmen, pratikte















ise binlerce farklı dinozorunuz var.. Nasıl mı? Böyle bir oyunu eğlenceli yapabilecek ve uzun vadeden sıkıntıdan kurtarabilecek en başarılı fikirle: Dino mutasyonu ve farklı türlerin çiftleştirilmesi!! (beş) Her dinozoru alfa, delta ve omega ışınlarını maruz bıraktırarak çok farklı tipler elde edebilirsiniz. Mutant dinoların hem özellikleri hem de görünüşleri değişiyor. Daha sonra da istediğiniz herhangi iki çeşit dinoyu alıp dilediğiniz gibi çiftleştirip aşmış farklı yaratıklar elde etmeniz mümkün (bariz güzel fikir). Tabii tüm bunlar beleşten olmuyor, laboratuarlarda ciddi çalışmalar gerektiğinden ciddi belli bir maliyeti oluyor. Böylece ortaya bir süre sonra sadece hayal gücünüze bağlı bilumum çeşit dino kombinasyonu çıkıyor. (altı)

(dino)guananın gecesi

Bir kafesin içine birden fazla yaratık koyacaksınız eğer günlük yemek mönüsüne baksanız iyi olur, çünkü otobur arkadaşlar etoburlarla aynı mekanda bulunmaktan hoşlanmayacaklardır. Dino yapımı ve üretimini bitirdiyseniz, yeterince yiyecek-içecek mekanınız da varsa, ama hala halk mutlu olmuyorsa... Bu durumda hala yapılacak önemli bir aktivite var: Dino şovlar!! Halk bu kadar ilginç yaratıklarla dolu bir yerde, sıradan bir hayvanat bahçesinden daha farklı hizmetler de bekler.(yedi) Örneğin bir sürü engelin olduğu ve 4 dinonun aynı anda yarıştığı parkurlara ne dersiniz? Ya da bir sokak dövüşü ayarlayıp iki yaratığın kıran kırana mücadelesini de izletebilirsiniz. Unutmayın ki kimi insanlar eski kamyonları parçalayan dinoları severler. Bunun gibi daha bir sürü farklı şovu ister kendiniz dizayn edersiniz ister de sizin için hazırlanmış tam 39 faklı kitten birini seçersiniz. (sekiz)

Grafiklere gelince, genel olarak yüksek çözünürlüklü ve ayrıntılılar(ama baştaki gemi korkunç kötü yapılmış ne hikmetse). Demolar her ne kadar güzel gözükse de espri anlayışını maalesef 4-5 numara küçük buldum. Oyunu oynadıkça çizgi filmsel dinoların kimi zaman 250 farklı animasyon kullanarak şopar davranışlarda bulunduğunu da göreceksiniz. Müziklere gelince, daha çok Africa-Conga ritmlerinin hakim olduğu tropikal parçalar. Doğanın ve insanların kimi efektleri de eklenince bazen ortaya hoş parçalar çıkabiliyor. (dokuz)Zoom yeteneği benzerlerinden çok daha üstün ve inanılmaz uzağa veya yakına gidebiliyor (ama çok yakındayken poligonların içine girip aptal sonuçlar da doğurabiliyor).

Sonuç itibariyle Dino Island, Tycoon cenneti bu ayda kendine 3 numarada yer bulabildi. Bunun çok uzun ömürlü bir oyun olduğunu zannetmiyorum, ama bazı yaratıcı fikirleri yüzünden 77'yi veriyorum. (on)

İnanamıyorum! Başardım! Düşünce yoluyla yazıyı yazdım! Artık gerisi bayır aşağı!..

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

Bilgi İçin	www.monrecristogames.com
Yapım	Monte Cristo
Dağıtım	Strategy First
Minimum Sistem	PII 400, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	P 700, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok.
Tür	İş Stratejisi
Artılar	Dinozorların çok çeşitli olması, mutasyonla çiftleşme gibi değişik türler yaratmaca ve dino şovlar epey güzel düşünülmüş fikirler. Grafikler ise detaylı ve güzel, efektler de olabileceği kadar başarılı.
Eksiler	Seyirciler daha iyi yapılabilirdi, Hotel Giant'ı gördükten sonra, halk konusunda hiç tatmin olmadım. Ayrıca düşük kalitede bir ekran kartınız varsa grafiklerde epey zorlanabilirsiniz.
Son Karar	İş stratejisi severlere tavsiye ederim.
Alternatifler	Zoo Tycoon Dino Digs %73

LEVEL NOTU %77









tsunami2265

■ ■ Samuraydan robot olur mu? Maalesef oluyormuş...

Tsunami, Japonca'da `Dev Dalga` mânasına geliyor. Doğal bir felaket yani... Genellikle depremle beraber kendini gösteriyor bu dev dalgalar ve koca bir şehri bir anda denizin derinliklerine gömebiliyor. İşte Tsunami 2265'in öyküsü de böyle bir çöküşün sonrasını anlatıyor. İnsanlık sular altında kalmış, sağ kalanlar ise Samuray öğretisinin geçerli olduğu yeni bir medeniyet kurmuş. Bu yeni dünya, E.L.E.N.A diye bilinen gizemli bir enerji kaynağı sayesinde ayakta durmakta. Fakat bu sonsuz gücün yanlış ellere geçmesi dünya barışını ve geleceğini bir kez daha tehlikeye sokuyor. Bir samuray olarak, göreviniz gücü ait olduğu yere, yani İmparatorluğa geri getirmek...

Bir tanesi lazer topuyla, diğerini de füzelerle halledin.



Genellikle klostrofobik ortamlardasınız.



Kılıç yerine güdümlü füzeler...

Aslında hikâye kulağa ilginç geliyor. Kıyamet sonrası teknolojik bir dönemde samuraycılık oynamak... Ama maalesef olay hiç de göründüğü gibi değil. Öncelikle bilindik anlamda bir samuray değilsiniz. Keskin kılıcınızla ortalıkta zarif naralar atmıyorsunuz. Artık bir elinde lazer topu, diğer elinde güdümlü füze olan hantal bir 'mech' pilotusunuz ve demoda gösterilenin aksine uçamıyor, sadece tavuk misali bir parça havalanabiliyorsunuz. Oyun boyunca iki karakter arasında gidip geliyorsunuz; bir samuray olan Naoko ve bir Ronin olan Neon (Ronin, ustası olmayan ve tek amacı intikam almak olan, yoldan gönüllü çıkmış Samuray anlamına geliyor). Her ikisinin de seçebileceği on adet farklı mech bulunmakta (farkları ilginç tasarımlarından ibaret). Mech'lerinizi seçtikten sonra kokpite atlıyor ve ortamlara akıyorsunuz. Tsunami, iki oyun mod'undan oluşmakta. Bir tanesi mech'inizle 'önümüze gelene bir tekme' yaptığınız shoot'em-up bozuntusu, diğeri ise mech'inizi park edip bizzat kendinizin takıldığı arcade müsveddesi. Her iki mod da üçüncü şahıs perspektifinden oynanıyor ve hikâyeye göre 13 bölüme dağıtılmış durumda. Altınızda mech'iniz varken genellikle bir ölüm makinesine dönüşüyor ve bazen de sizi çıkışa götürecek bazı mekanizmaları devreye sokmak için belli hedefleri vuruyorsunuz. Örneğin, jeneratörü uçurmak için önce kalkanını iptal etmeniz gerekiyor. Mech'siz takılmak daha da zevksiz; saçma sapan geçiş kartlarını veya kontrol anahtarlarını bulmak için koşturup duruyorsunuz. Düşmanlarınız droidler, robotlar, taret topları, askerler ve tabii ki mech'lerden oluşmakta. Ayrıca hepsinin gerizekalı olduğunu söylemeliyim. Tek yaptıkları üstünüze doğru koşmak veya sağa sola kaçmak. Kanyonlar, havalandırma kanalları, gizli yeraltı üsleri ve mağaralar gibi klostrofobik labirentler sizi bekliyor. Bazı bölümler tasarım açısından gayet başarılı ama diğerleri tatsız ve kendisini tekrar ediyor.

Usta Morpheus ve öğrencisi Trinity. Birazdan Neo da onlara katılacak.



Şöyle mechimizi güzelce park edelim.



Japon işi, İtalyan sosu

Tsunami'nin belki de en önemli artısı anime çizgi romanları tarzındaki grafikleri. Her ne kadar yapımcı firma İtalyan olsa da mech'lere fırçayla boyanmış havasını çok iyi verebilmiş (yalnız düşmanların son kat cilası atılmamış gibi). Renkler ve gölgeler inanılmaz canlı. Ayrıca her ne kadar Matrix kokuyor olsa da demolar ve arada çıkan Samuray fasikülleri hoşuma gitti. Müzikleri de unutmamak gerek. Ama yine de oynanabilirliğin bir hayli göz ardı edilmiş olması Tsunami'yi kötü bir oyun yapıyor. Belki anime hayranlarının ilgisini çekebilir...

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Bilgi İçin	www.gotgameentertainment.com
Yapım	Prograph Research Srl
Dağıtım	Got Game Entertainment
Minimum Sistem	PII-300, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-600, 256 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Aksiyon
Artılar	Çizgi anime tarzı grafikler, Samuray konsepti, Mech tasarımları.
Eksiler	Zayıf yapay zeka, kötü oynanabilirlik, vasat bölüm tasarımı, çalıntı hikaye.
Son Karar	Eğer bir anime hayranı değilseniz, Tsunami'yi oynamak yerine Samuray öğretisini araştırın derim.
Alternatif	Shogo: Mobile Division %70

LEVEL NOTU %52







airline**tycoon**evolution

■ ■ O da ne! Bir...Bir süperman.. Hayır hayır, bir uçak.. Amanın! Bu bir kuş, hemi de posta güvercini!

İnsanların hayatlarının her anında seçim hakkına sahip oldukları ve her başlarına gelenin her zaman en derinlerde sadece kendi sorumluluğunda olduğu Satre'den beri bilinen bir gerçektir. (hayatınızdaki her an kapsama alanı içindedir).

Ama elbette kimi aylar olur, yazarlar için pek seçim şansı yoktur. Sinan'cım, posta güverciniyle bu ay açıklamam için 2. bir Tycoon oyunu gönderdiğinde kıramadım ve hemen iki satır karalayıp güvercine iliştirdim, umarım size zamanında ulaşır (biraz elektrikler kesikti de, sağolsun İstanbul'umun havası.. -dünyanın hiç bir yerinde herhalde mont ve güneş gözlüğüyle aynı anda sokağa çıkan bir kitle bulamazsınız!-).

Açık konuşayım Airline Tycoon'a inanılmaz önyargılı bakmış, gayet sıkıcı, anlamsız, karışık, zevksiz ve amatörce yapılmış bir oyun olduğunu düşünmüştüm (bardağın boş yarısı). Ama oyunun daha ilk bir kaç saniyesini görünce amatörce olduğunu düşünmemem haricinde ne kadar da yanıldığımı gördüm! Airline Tycoon yüzümü kara çıkartarak basit, çizgifilm grafikli, komik, şopar ve çok eğlenceli bir oyun olarak karşıma çıktı. 6 sene öncesinin teknolojisine sahipmişçesine ilkel grafiklerine rağmen çizgi filmsel görünümü oyunun akışıyla inanılmaz uyumlu ve şirin olmuş.

Aklınıza sakın karışık havaalanı planları, bin türlü uçak, kontrol kulesi, farklı kamera açıları, karışık menüler gelmesin. Aksine neredeyse hiç dizayn yapmayacağız ve ilk PC oyunlarının grafik kalitesinde (hiç rahatsız olmayacaksınız, garanti ederim) yöneticilik oynayacağız. En büyük göreviniz uçakların rotalarını, zamanlarını ayarlamak ve uçuşları koordine







etmek olacak. Bunun haricinde hisse senedi/petrol/uçak alım satımı ve uçaklarınızın içi konusunda sınırlı ölçüde dizayn yapacak, kaliteli personel arayacak, uçak tamiriyle uğraşacak, rakiplerinizle anlaşmalar ya da onların uçaklarını düşürmeye yönelik psikopat suikastlar yapacaksınız. Rakipler! İşte nihayet Monopoly Tycoon'da bulduğum heyecanı kısmen de olsa bana yaşatmayı başaran bir Tycoon! Oyunda sizin haricinizde 3 tane daha havaalanı işletmecisi var ve üçüyle de odalarınız yanyana çalışıyorsunuz. Hepsinin komik tiplerini, neyle uğraştıklarını, oradan oraya koşturuşlarını, hepsini anında görebilirsiniz, çünkü a y n ı mekanda Real Time olarak yarışıyorsunuz! (İşletmecilik ruhunun en önemli kısmı olan rekabeti bir bilgisayar oyununda en iyi böyle hissedersiniz.)

Haydee, Berlin'e bir ikii...

Çok kısa oyunda yapmanız gerekenlerden bahsedersek, en çok gideceğiniz yer Airline Travel yeri. Burada belli uçuş siparişleri alırsınız (diğer bir seçeneğiniz Last Minute Tours). Dikkat etmeniz gereken en önemli şey uçuşların uzaklığı ve yolcu kapasitesidir. Eğer bu iki kriter herhangi bir uçağınıza uyuyorsa (ki buna ofisinizdeki dünya->defter->sol sayfa'dan görebilirsiniz) o siparişe basın ve hemen ofisinize gidin. Burada uçuşları ayarladığınız defterden önce boş bir uçağınıza sonra da sağ taraftan uçuşa basın. Burada dikkat etmeniz gereken, uçağın doğru şehirde olması. Eğer uçağınız bir önceki uçuşta Londra'ya gittiyse ve yolculuk Ankara'dan Delhi'yeyse uçağınız önce Ankara'ya gelmek zorunda. Bu da para ve zaman kaybı demektir (ama her 2 uçuştan en az 1'i böyle olacak, endişelenmeyin). Tüm bunları yandaki uçuş zamanı çizelgesinden ayrıntısıyla takip edebilirsiniz. (unutmayın ki zamanında yapılmamış bir sipariş, size ceza olarak geri dönecektir)

Oyunda ilerleyince müzeden eski uçaklar alıp, borsadan rakiplerinizin hisselerini satın alabilir, kendi rotalarınızı kendiniz belirleyeceğiniz uçuşlar yapabilir, kendinize danışmanlar atayabilirsiniz. Biliyorum hepsi, Tycoon oyunları için çok standart özellikler, ama tüm bunları bir çizgifilm içinde ve devamlı yarışarak yapınca diğer tüm Tycoon'larda bir sürü sonra oluşan bayıcı hava ortadan kalkıyor.

Sonuç itibariyle "ummadık Tycoon ve yarılan başlar" adlı kitabın başrolunde oynayacak bir oyundan bahsediyorum size, karar size ait.

Gökhan & Batu | gokbab@level.com.tr

Bilgi İçin	www.montecristogames.com
Yapım	Monte Cristo
Dağıtım	Strategy First
Minimum Sistem	P90, 16 MB ram, 4 Mb ekran kartı
Önerilen Sistem	P133, 32 MB ram, 16 Mb ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	İş Stratejisi
Artılar	Şirin grafikler, kerkinaç basit ara birim, real time rekabet hissi, espri ve komedi anlayışı, paasını nete yollayabilme
Eksiler	Basit grafikler, basit müzikler, basit demolar
Son Karar	Aslında hit olmayı hak eden bir oyun.
Alternatif	Airport Tycoon %60
	Airline Tycoon %71
	Monopoly Tycoon %85

LEVEL NOTU %79



thewatchmaker

■ ■ İnsanlığın kaderi basit bir sarkaca bağlı olamaz, olmamalı, hayır!

Eskiden saat ustaları varmış. Birbirinden ilginç mekanik saatlar yapar, geçimlerini böyle sağlarlarmış. Bir gün bu ustalardan biri öyle bir saat yapmış ki kıyamete geri sayımı da başlatmış aynı zamanda. Dünya üzerindeki doğaüstü güçleri tek bir noktaya odaklayabilen bu saat, eğer yaklaşan güneş tutulmasından önce bulunmaz ise insanlık yok olacaktır. Görevimiz, doğaüstü olaylar uzmanı Darrel ve zorlu avukat Victoria karakterlerini oynayarak saati bulmak. Saatin, uluslararası bir ilaç firması kimliğine bürünen fanatik bir tarikat tarafından çalınıp, Avusturya'da bir kalede saklandığını biliyoruz. E, o zaman ne duruyoruz deyip, daha hikayeyi sindiremeden soluğu Doğu Avrupa'da alıyoruz.

Zamana karşı bir yarış

Restore edilmiş bir Orta Çağ kalesindeyiz. Amacımız kaleyi didik didik arayarak bir an önce saati bulmak. Aslında zamana karşı falan yarışmıyoruz; zaman sadece siz oyunda bir aşama kaydedince ilerliyor. Aşçı, bahçevan, ev sahibi, uşak (!) gibi konuşmamız gereken karakterler ve açmamız gereken ardında ne olduğu belirsiz kapılar var. Genel olarak mantıklı diyebileceğim bulmacaları çözmek için diyaloglarınızı ve envanterinizi gözden geçirmeniz şart; zaman zaman karakterlerin dikkatini dağıtmanız da gerekecek. Oyunda iki kişiyi yönetiyorsunuz ama maalesef bazı durumlar hariç bir ekip çalışması söz konusu değil. Ayrıca karakterleriniz sözde farklı yeteneklere sahip olmalarına karşın aynı işi her ikisiyle de görebiliyorsunuz. Yine de birbirlerine ihtiyaç duyarlarsa, bir alo denmesi yeterli (yan yana gelince eşya değiş tokuşu da yapabiliyorsunuz). Cep telefonu dışında önemli anların kaydedildiği dijital bir akıl defteriniz de var. Watchmaker, tastamam 3D bir oyun ama kötüsünden. Belki motor fena değil ama anlamsız alanlar, gereksiz koşturmalar ve çirkin poligonlar beni bir hayli yordu. Hem sabit kamera açıları var, hem de mouse ile serbest bakış. Ayrıca herhangi bir şeyi daha yakından görmek için space tuşuna basmanız yeterli; anında üçüncüden birinci şahıs bakış açısına geçerek, baktığınız yerin adeta içine giriyorsunuz. Tabil bu yakınlaşma, dokular oldukça düşük kalitede olduğu için pek hoş olmuyor. Zaten grafiklerde genel bir baştan savmalık var. Objeler kaba saba, renkler cansız ve en önemlisi karakterlerin animasyonları baston yutmuş gibi. Uğruna 400 MB feda ettiğiniz seslendirme de çok bayık. Karakterler "mesai bitse de evimize gitsek" havasında. Neyse ki müzik durumu birazcık kurtarıyor.



Kahramanlarımız işi almadan önce parada anlaşırken...



Akşam yine mi buğulama yiyeceğiz?



Grafikler gerçekten vasat, karakterler tam bir kütük.



Bulmacaların çözümü, karakter sorgulamalarında saklı.

Kulaklara küpeler...

Kötü oyun bir süre idare edilebilir ama kötü adventure'a katlanmak gerçekten zor. Adventure zaten oynanışı bakımından sabır isteyen ve ilgi bekleyen bir tür; vasat, hatta kötü örneklerle karşılaşmak oyuncuyu iyice soğutuyor. Özellikle artık tek tük adventure'ın piyasaya çıkabildiğini düşününce, yapımcıların daha özen göstermesi gerektiğine inanıyorum. Yani ya adam gibi yapılsın, ya da hiç yapılmasın. Tamam, Watchmaker belki en kötüsü değil ama tat vermediği de kesin. Teknik olanakların kendini aştığı bir dönemde, insan paspal oyunlar görmek istemiyor artık.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Bilgi İçin	www.getgameentertainment.com
Yapım	Trecision
Dağıtım	Get Game Entertainment
Minimum Sistem	PII-266, 64 MB RAM, 8 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-400, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Adventure
Artılar	Gerçekçi bulmacalar, iyi müzik, sorunsuz grafik motoru.
Eksiler	Uyduruk hikaye, baştan savma grafikler, bayık seslendirme, sıkıcı karakterler.
Son Karar	Adventure hastası değilseniz Watchmaker'ın yanından bile geçmeyin, özellikle eski de olsa oynayabileceğiniz o kadar adventure varken.
Alternatif	Gabriel Knight 3 %88

LEVEL NOTU %54



agassitennisgeneration2002

Raketiniz mi yok? Agassi abiniz hemen tedarik eder...

Tenis tam anlamıyla bir spor. Ne demek bu şimdi? Yani maç süresi boyunca hem fiziksel, hem de zihinsel anlamda efor harcanıyor ve en ufak bir fanatizm örneği yaşanmıyor. Üstelik raketinden topuna, şortundan kortuna kadar şık ve zarif bir oyun. Ne yazık ki diğer birçok sanat ve spor dalı gibi tenis de ülkemizde pek yaygın değil. Sebebi yüksek maliyetler elbette... Tenis dersi almak, gerekli aksesuarları edinmek ve oynamak için kort kiralamak bir hayli tuzlu. Durum böyle olunca, bize de sanal ortamlarda raket sallamak ve televizyondan uzak diyarlardaki turnuvaları izlemek kalıyor. Neyse ki hiç fena oyunlar yapılmıyor da açığımızı gideriyoruz. Bu sefer de Agassi abimiz bir kıyak yapıyor ve bizi ortamlara sokuyor. Gerçi bir Mary Pierce, bir Anna Kournikova'nın servis çığlıklarının yankılandığı bir oyunu tercih ederdim ama buna da şükür...

Servis değil alev topu

Agassi Tennis Generation sade ama yeterli bir menüyle açılıyor. Ana menüden kortlara üç çıkış var. Quick Match ile oynamak istediğiniz yeri, oyuncunuzu ve rakibinizi seçip, ister bilgisayara karşı, ister arkadaşınıza karşı mücadele edebiliyorsunuz. Ayrıca çiftler klasmanı da mevcut. Yani bilgisayarla veya arkadaşınızla bir olup, bilgisayara veya arkadaşınıza karşı oynamanız mümkün. Arcade mod'u ise doğrudan oyuna dalmak isteyenler için. Sadece oyuncunuzu seçiyor ve kendinizi kortta buluyorsunuz. Turnuvaysa adından anlaşılacağı üzere eleme usulü oynanan bir tür lig.

Oynanabilirlik inanılmaz pratik. Çok kısa bir sürede kontrollere alışmanız mümkün. Normal vuruş dışında; havadan, yerden ve topu keserek vuruş yapabiliyorsunuz Ayrıca yön tuşlarıyla tüm vuruşlara falso verebiliyorsunuz. Backhand veya forehand vuracağım diye kasmanıza da gerek yok; oyuncunuz sahada bulunduğu yere göre vuruşu yapıyor. Sizin tek ilgilenmeniz gereken şey, oyuncunun yeri ve vuruş tarzı. Topu aşırtabilir, yerden yavaş bir vuruşla topu tam filenin önüne düşürebilir veya kesik atarak rakibi ters köşeye yatırabilirsiniz. Bilgisayar sizi bir hayli zorluyor, o yüzden vuruşlarda ustalaşana kadar `kolay` zorluk derecesinde oynayın derim.

Agassi hep siyah giyer

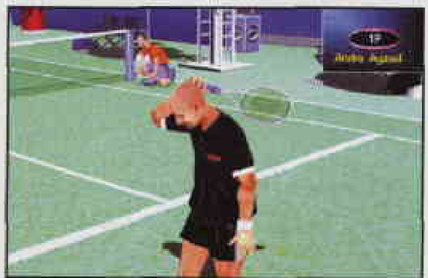
Oyun Andre Agassi'ye adanmış gibi gözükse de adamın oyunda hiçbir ayrıcalığı yok. O da listede diğer dünyaca ünlü oyuncularla beraber yer alıyor (gerçi onu seçince biraz daha gaza geliyorsunuz). Seçtiğiniz oyuncunun özellikleri maçın seyrinde etkili olabiliyor. Örneğin çim sahada iyi olan bir oyuncu kapalı salonda sizi şaşırtabilir. Oyundaki saha seçenekleri de en az oyuncular kadar zengin. Mısır'dan Rusya'ya kadar uzanan geniş bir yelpaze sizi bekliyor (sahalara göre zeminler değişmekte).

Agassi, maksimum 1600x1200 çözünürlüğü desteklemesine rağmen oyuncuların dışındaki grafikler pek parlak değil; özellikle kort ve seyirci grafikleri felaket. Yine de oyuncu modelleri ve animasyonları durumu kurtarıyor. Her oyuncunun kendine has birkaç hareketi var. Sesler de idare eder cinsten. Spikerin tekrar eden yorumları bile kulağınızı pek tırmalamıyor. Agassi, özellikle rahat oynanabilirliği ve tek bilgisayardan iki kişi oynanabilmesiyle sizi uzun süre kortlara hapsedebilecek bir oyun.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Seyirci grafikleri kötü ama oyuncularınki hiç fena değil.



Öyle siyah giymekle olmuyor bu işler, kurtar bakalım seti..



Diğer kamera açısını tavsiye etmem. Zira topu takip etmek çok zor oluyor.



Tenis oynamak için güzel bir gün...

Bilgi İçin	www.cryo-interactive.com
Yapım	Aqua Pacific
Dağıtım	Cryo Interactive
Minimum Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-1GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D ekran kartı
Multiplay	2 kişi, tek bilgisayar
Tür	Spor
Artılar	Pratik oynanabilirlik, tek bilgisayardan 2 kişi oynayabilme, oyuncu animasyonları.
Eksiler	Kötü seyirci ve saha grafikleri, vasat ses efektleri, detay yetersizliği.
Son Karar	Raketim yok ama eğlenceli bir tenis oyunu arıyorum diyorsanız, Agassi tam ağzınıza layık!
Alternatif	Virtua Tennis %81

LEVEL NOTU %71

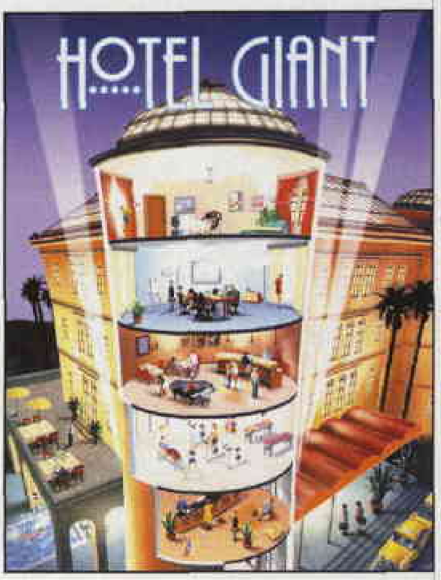




hotelgiant

■ ■ Such a lovely place, such a lovely face -HOTEL CALIFORNIA

Belki kimileriniz fark etmiştir, kimileri-nizse duyamamıştır.. Dergide hemen her yazarın az çok uzman olduğu ve genelde yazdığı oyun türleri vardır. Tabii ki de herkes her telden çalar ama çocukluktan beri kimi eğilimlerin olması da doğaldır (sapıtmayın). Can spor oyunlarını, Burak çeşitli FRP' leri, Güven Adventure' ları, Mad Simulasyonları sever. Yazı işleri müdürü ırkı genelde uyumlu olup o ayki tüm hit oyunları tür farkı gözetmeksizin pek bir severler. Bendeniz ise çeşitli dallarda epey uğraştıktan sonra RTS ve Tycoon oyunları üzerine yazar bulmuşumdur kendimi (gerçi oyun kategorizasyon olayını ufaktan kaldırmamız gerekecek, biliyorsunuz işte, son oyunlarda kategoriler arasındaki sınır memurları pek işsiz). Sinan ağustosun ortasında Batu aracılığıyla bana uzun zamandır oynamak istediğim tarzda bir Tycoon yolladığında da hiç şaşırmadım bu yüzden sevgili Level halkı. Yaz sıcakları ve güzelinden Marmaris tatili (Jet Ski'de ayakta son gaz giderken, yandaki tekneye selam vermeye çalışmayın derim) böylesine otel dizaynı fışkıran bir oyun için içimizde büyük bir arzu mu uyandıracaktı yoksa sadece bizi kamçılayıp 2. bir tatil için stajdan kaçış planlarına mı itecekti?







hoThello

Muhtemelen hiç biri olmayacaktı ama yine de uzun zamandır oynadığınız en iyi Tycoon'lar listesinin üst sıralarında kendine rahat bir yer bulacaktı (ama ne yazık ki bu konuda hayatımda en çok zevk aldığım Monopoly Tycoon'ın tacını alacak kadar da değil, hatta tahtına bile yaklaşamaz onun). Özellikle o basit ama herhalde yapılabileceğinin en iyisi hazırlanmış demoyu izlediğinizde yüzünüzde büyük bir tebessümle alemin en iyi oteller zincirinin başına geçmek için sabırsızlanıyor olacaksınız.

Oyuna başladığınız zaman karşınıza gelen şık menüden size tavsiyem ilk olarak tutorial'ı baştan sona oynamanız. Böylece oyunun en temel öğelerini gayet rahat ve hızlı bir şekilde öğrenebilirsiniz. Hemen fark edeceğiniz gibi oyunun arabirimi (ki bu tip oyunlarda büyük önem taşır) çok kolay ve anlaşılır. Hiçbir şey bilmeden herhangi bir ikonun üzerine gelmeniz bile, ne olduğunu anlamaya yetiyor. Menüde görebileceğiniz gibi, ister campaign'de çoğu hazırlanmış, büyük otellerde belli amaçlara ulaşmaya çalışır; ister de random game'den kendi başınıza buyruk bir alanda sizin belirleyeceğiniz bir amaç için sıfırdan uğraşırsınız. Oyunda istemediğiniz kadar esneklik var, bu konuda canınız hiç sıkılmayacak. Özellikle oyun ekranında biraz odaları yapıp dekorasyona başlayınca şaşırtıcı derecede çok ayrıntı göreceksiniz. Mesela odayı süslemek için objeler menüsüne giriyorsunuz. Çiçek koymak istediğinizde karşınıza vazoda mı, saksıda mı olacağınızı seçeceğiniz bir ekran geliyor. Ve buradaki tercihinize göre de en az 5-6 tane farklı fiyatta, görünürde; renkte çiçek emrinize amade oluyor. Aynı şekilde nice mobilyalar, yatak takımı, masalar, TV'ler, DVD'ler, minibarlar, halılar, tablolar, dekoratif heykeller, komidinler, koltuk takımları, lamba setleri, duvar kağıdı, tavan boyası, kapının kalitesi ve daha bir sürü ince detay menülerde olacak.

Aslına bakarsanız oyunda benim dikkatimi en çok çeken özellik tüm bu ayrıntılardan ziyade grafik arabirimi ve müşterilerinizin yaşantısı oldu. Grafiklerin kalitesi epey yüksek (tabii maksimum kapasiteden bahsediyorum) ve ne

Bilgi İçin	http://hotel.jowood.de/
Yapım	Enlight Software
Dağıtım	Jowood
Minimum Sistem	PentiumIII 350, 128MB Ram, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sistem	PentiumIII 600, 256MB Ram, 16MB Ekran Kartı
Multiplay	Yok.
Tür	Ticaret Stratejisi
Artılar	Grafikler gayet güzel ve animasyonlar yumuşak. Ayrıntı sayısı yüksek ve kontroller çok basit. Zamanı hızlandırma seçeneği de çok iyi yapılmış.
Eksiler	Müziğin orkestrasyonu zengin olsa da, bunun gibi ağır tempolu oyun türleri için yeterince çeşitli değil.
Son Karar	Çok kapsamlı ve güzel bir iş stratejisi arayanlara.
Alternatifler	Airline Tycoon 71%
	Monopoly Tycoon 85%
	The Sims 98%

LEVEL NOTU %79





gözü rahatsız edecek karışık gözükecek kadar renkli ne de size oyun oynadığınızı hissettirecek kadar bayağı. Bakış açınızın rahat olması için programcılar ellerinden geleni yapmışlar. Ekranı 3 boyutlu bir düzlemde her yöne doğru 360∞ döndürebilir ve yaklaşık 10 metre tepeden ya da 30cm yakından bakabilirsiniz. Perspektif, izometrik ve kuşbakışı olmak üzere 3 ayrı kamera açısı da seçenekleriniz arasında (Bunlardan kuşbakışını tavsiye etmem, arada odalarınızı daha dikkatli incelemek için perspektiften First Person takılın, ama esas izometrikte oynayın.). Tüm bunların yanında en çok dikkatinizi çekecek olan otelinize gelen insanların hareketlerinin ve yaşantılarının ne kadar da gerçekçi olduğu. Genelde Tycoon oyunularında yapılmayan derecede bir ayrıntı düzeyinden bahsediyorum, lokantada yemek yiyen bir insanın ağız şapırtısından sırf çantasını bırakmak için odasına çıkıp hemen aşağı inmeye kadar gerçekçi bir yaşam var burada (yalnız tv'de bir tek basket maçlarının olması ve küvete insanların mayoyla girmesi dikkatimi çekmedi değil). Aynı şekilde insanların animasyonları da size neredeyse orada yaşayan bir şeyler var dedirtecek kadar gerçekçi ve yumuşak (bu gibi oyunlarda çok fazla dikkat edilmez bu gibi ayrıntılar ama aslında hayati önem taşırlar).

İki gece kalana atari salonu bedava

Yukarıdaki menüden "i" harfiyle oyunda ihtiyacınız olan hemen her türlü istatistik ve rapor ekranına ulaşabilirsiniz. Burada 2 tane önemli ikon var, bunlardan biri otel için gazete/radyo/tv gibi medyalarda sizin belirleyeceğiniz bütçeyle, istediğiniz kadar süre boyunca bir reklam yapılması (ister otelin tamamını, ister yüzme havuzunu ister de özel kampanyalarınızı ön plana çıkartırsınız), ikincisi de otelde kalanlar için çeşitli promosyon paket düzenlemece (çok başarılı bir fikir, acaip zevkli bir olay). Mesela otelde 3 gece kalıp, 2 kahvaltı, 2 aksam yemeği, bedava sauna, oyun salonundan da %10 indirim şeklinde bir paket düzenleyip satışa sunabilirsiniz (gerçi genelde bu paketler çok pahalı oluyor ve pek rağbet görmüyor ama otel üzerinde böylesine bir kontrole sahip olmak güzel). ,

Oyunun çok önemli bir kısmını oda ve diğer olanakları sağlayan mekanları (kütüphane, masaj/güzellik salonu, yüzme havuzu, oyun alanı, bar, restoran gibi) dizayn etmekle geçiyor sevgili Level halkı. Odanın büyüklüğü, yönü, içindeki küçük odacıkları, 600'den fazla aksesuarı, tavan ve taban yapıları, hepsi sizin kontrolünüzde. Otelin büyüklüğüne göre belli miktarda oda ve aktivite yaptıktan sonra geriye kalan tek işiniz insanların isteklerini yapmak olacak. Herkesin bir istek ve şikayet listesi var. Tahmin edeceğiniz gibi şikayet mutluluk üzerinde daha etkili (dahası otelden gitmesini engelleyebilir (valla oyunun yalancısıyım ama açıkçası bayan müşterilerin daha bir şikayetçi olduğunu görmedim desem yalan olur).

Oyunda başarılı oldukça (ki bu o kadar kolay değil, özellikle de ekonomik dengeyi kurup para kazanmak) çeşitli ödüller alıyorsunuz ve otelinizin yıldız sayısı artıyor (5 yıldızlı bir otele ulaşmak epey kasıcı, yapılabilecek her şeyden epey fazla ve maksimum kaliteden yapmalısınız, örneğin bir tane "başkan odası"na sahip olmalısınız (140m2, çift yatak odası) –son senaryo-).

Arap kalesinin yelkeni

Hotel Giant, bir çok Tycoon oyununu gölgede bırakacak kadar güzel grafik ve müzikli (biraz daha çeşit olmaz mıydı?), ayrıntılara kafa karıştırmayan bir yolla hakim olmanızı sağlayan ve belki de en önemlisi tatmin duygusunu yaptığınız dizaynlarla daha kolay bulabileceğiniz bir oyun.

Sonuç itibariyle, Tycoon'lar 2'e ayrılır. Monopoly Tycoon gibi real time 'ın heyecanını damarlarınızda hissedeceğiniz aktif olanlar ve kendi küçük dünyanızı mutlu etmek için uğraşıp didindiğiniz diğer pasifler. Hayalinizin çılgınlıklar otelini gezmek isteyeceğinizi düşünüyorum, ama yine de Hotel Giant'ın ikinci türde olduğunu unutmayın dostlar.

Tv'de bir tek basket maçlarının olması ve küvete insanların mayoyla girmesi dikkatimi çekmedi değil.

Not: Dubai'deki 7 yıldızlı "Burj Al Arab" adlı dünyanın en iyi oteline inat 8 yıldızlı otel projem var, sponsor aranıyor (kalacak kişileri gidip uçakla alacak).

Not2: Eğer dergiyi geç alırsanız bunun sorumlusu valla yazıyı yazmamı 36 saat geciktiren, war3 soru makinesi Alper Ünsal'dan başkası değildir.

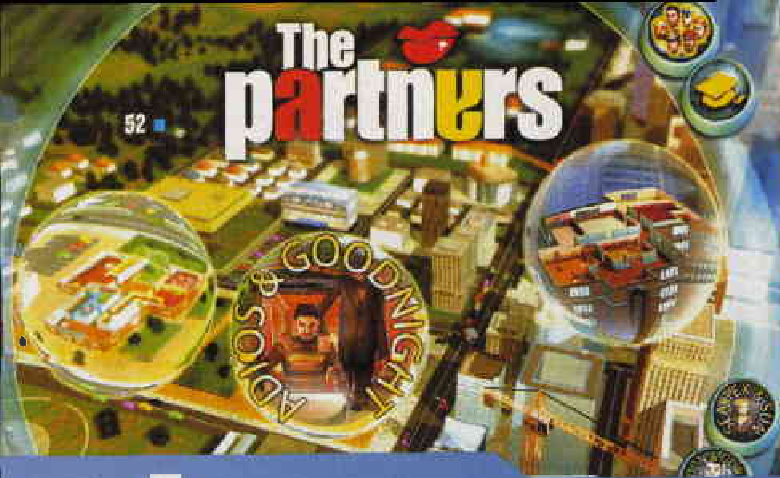
Not3: Gümüşlükteki denizkıyısı pansiyonlarında güneş batarken, bir balıkçı restoranında 5 yıldız otellerden daha mutlu olabilirsiniz derim.

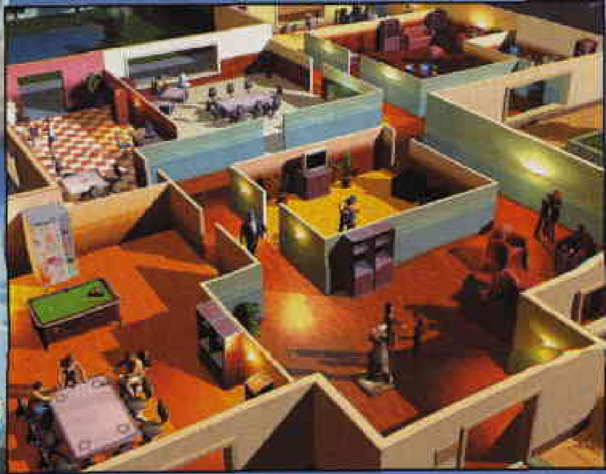
Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr











thepartners

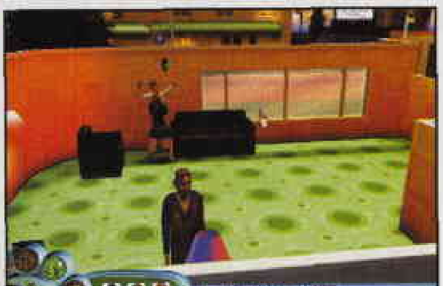
Hakim Bey itiraz ediyorum! Müvekkilim hile kullanmadan oyunu bitirmiştir!

Avukatlar ve entrikalarla dolu dünyaları, birçok filme ve diziye kaynak olmuştur. Yüksek tempolu davalar, son dakikada ortaya çıkan sürpriz tanıklar ve heyecanla beklenen jüri kararları... Hepsini artık kanıksamış durumdayız. Sıra oyunlarda olmalı ki, Monte Cristo ekibi Partners ile avukatlık müessesesini ayağınıza getiriyor, yani en azından deniyor. Partners, öyle mahkeme salonlarında tiradlar attığınız, "İtiraz ediyorum!" diye haykırdığınız bir oyun değil; daha çok hukuk firmaları içinde dönen dolaplarla ilgili. Kim kiminle kırıştırıyor, kimin eli kimin cebinde gibi olaylarla alâkadarsınız. Anlayacağınız, biraz pembe dizi, biraz da hukuk...

Taklit kokusu alıyorum

Ne yazık ki The Partners gerek arayüz, gerekse de oynanabilirlik bakımından The Sims'e benzemeye çalışmış. Uyuz bir şarkısı ve sinir bozucu animasyonları olan demoyu savuşturduktan sonra karşınıza çıkan ana menü bunun ilk kanıtı (diğer benzerlikleri zaten ben söylemeden anlayacaksınız). Önümüzde üç senaryo var ve sözde üçü de eğlenceli. Sudan çıkmış balık olmamak için, senaryolara geçmeden önce Tutorial bölümüne bakmanız tavsiye edilir. Toparlamak gerekirse, oyun bir hukuk firmasında geçiyor. Elinizin altında farklı özellikleri ve farklı ihtiyaçları olan avukatlar var. Absürd davalar alıyor ve çalışmanızla doğru orantılı olarak kazanıyor veya kaybediyorsunuz. Ayrıca ofis içi ilişkiler ve diyaloglar da sizden soruluyor. Dediğim gibi avukatlarınızın, birtakım ihtiyaçları var (aşk, arkadaşlık, seks, başarı, kültür gibi) ve bunları gidermezseniz aldıkları davalara yeterince odaklanamayarak, şirketin prestijini riske atıyorlar. İhtiyaç ibrelerini alarm seviyesinin altında tutmak için objeleri ve ilişkileri kullanmalısınız. Diyelim ki çok önemli bir davaya bakan adamınız fena halde azmış. Bu durumda yapılacak en iyi şey bir televizyon alıp, ona erotik kanallar izletmek, masasına kırmızı noktalı bir dergi bırakmak veya meslektaşlarıyla samimiyetini arttırmak. Ofise soktuğunuz her yeni obje, yeni aksiyonları da beraberinde getiriyor. Örneğin masalar çok önemli; çünkü onlar olmadan çalışılamıyor. Mobilyaların sayısı arttıkça, motivasyon da yükseliyor. İlişkilerde de durum pek farklı değil. Bir karakter karşısındakiyle ne kadar iyi anlaşıyorsa, o kadar çok aksiyon seçeneği oluyor (yani zıt kutuplar birbirini çeker olayı geçerli değil). Yalnız, aksiyonlara müdahele etseniz bile, karakterler bildiklerini okuyor ve ortaya saçma sapan bir curcuna çıkıyor ve oyunun; aşk, güç, entrika gibi vaatleri de havada kalıyor.


Seyirci grafikleri kötü ama oyuncularınki hiç fena değil.


Animasyonlar gerçekten felaket.


Diz çöküp yalvarmak çoğu zaman işe yarıyor.


Masa olmadan çalışamaz ve dava kazanamazsınız.

Dikkat tadilat var

Ofise adımınızı ilk attığınızda birçok odanın inşa edilmediğini görüyorsunuz. Bunun sebebiyse, bu odaları sizin inşa edip dekore edecek olmanız (paranız olduğu zaman). Oyunun grafikleri hiç fena değil; çok renkli ve canlı. Özellikle eşyalar ve zemin döşemeleri çok şık. Ayrıca oyunun dinamik motoru sayesinde üç boyutu her açıdan algılayabiliyorsunuz (kamera uçuyor, kaçıyor, her şeyi yapıyor). Fakat animasyonlar ve sesler bir felaket. Karakterler kavga mı ediyor yoksa birbirlerine ilan-ı aşk mı ediyor anlaşılmıyor. Bir de bug'lar var tabii. Partners, konsept bakımından ilginç ama birçok yönden Sims'in kötü bir kopyası tadında bir oyun.


Ofisiniz yavaş yavaş şekilleniyor.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Bilgi İçin	www.montecristogames.com
Yapım	Monte Cristo
Dağıtım	Strategy First
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Strateji
Artılar	İlginç konsept, dinamik motor, renkli grafikler, komik davalar.
Eksiler	Birçok yönden Sims kokması, kötü oynanabilirlik, felaket animasyonlar.
Son Karar	Sims fanatiği bir avukatsanız, belki göz atmaya değer ama değilseniz çok çabuk sıkılabilirsiniz.
Alternatif	The Sims

LEVEL NOTU %59



legion

Epik savaşçıların kemikleri sızlayacak

Tarihi konulu strateji oyunları hakkında kendimce belirlediğim bir kural var. Eğer yapımcı firma oyundan "Epik Konulu Strateji Oyunu" şeklinde bahsediyorsa tez elden kaçarım. Bu demektir ki firma oyundan pek anlamıyor ve oyunculara şu mesajı vermek istiyor: "Oyun güzel olmamış. Zaten grafikler de iyi değil. Kontrolleri de düzgün yapmayı pek beceremedik. Siz iyisi mi işin tarihi kısmıyla oyalanın. Kitap okuyup gözlerinizi yoracağınıza ekran başında biraz radyasyon yiyiverin daha iyi." Tahmin edebileceğiniz gibi yapımcı firmaları Legion'dan da bu şekilde bahsediyor.

Sıra mı gerçek mi?

Her bahsedilene inanmayacaksınız. Mesela aynı yapımcılar Legion' dan "Hem sıra tabanlı, hem gerçek zamanlı strateji" olarak bahsediyorlar. Ama gelin görün ki gerçek zamanlı kısmına dair pek birşey göremedim. Acaba şu çarpışmalarda ortalıkta koşuşan insana benzeyen varlıkların olduğu ekrandan mı bahsediyorlar, merak içindeyim. Oyun söylenildiği gibi tarihi içerikli bir oyun. Konu olarak Romalılar dönemindeki savaşları içeriyor. Ama epik bir strateji olması konusunda ciddi şüphelerim var. Çünkü konunun tarihi konuda bir ısrarcılığını ve belge niteliğini göremedim. Ortada sadece şehirler ve etrafında koşturan mızraklı kalkanlı insanlar var.

Çarpışmalar dışındaki bütün bölümler tam anlamıyla sıra tabalı yürüyor. Görünüş klasik Sid Meier tarzı. Harita üzerinde ülkenizin sınırlarını, şehirleri, ordularınızı ve dağ, nehir gibi bir iki ufak coğrafi yapıyı görüyorsunuz. Coğrafi yapıların ilerleme hızınızı kısıtlamaktan başka bir etkisi yok. Şehirlerde yapabilecekleriniz oldukça kısıtlı. Sadece üretim yapan tarlalar ve asker çıkaran binalar yapabiliyorsunuz. Bir de bunların üretim hızını belirlemek için halkı istediğiniz oranda bunlara dağıtabiliyorsunuz. Sadece bu kadar aksiyon bir strateji oyununun nesine yeter, ben anlayamadım. Şehirler dışında ise sadece ordularınızla yürüyorsunuz. Karşınıza birileri veya bir şehir çıkarsa ona saldırıyorsunuz. Alırsanız ne ala. Alamazsanız yeni ordu, sil baştan. Harita üzerinde şehirler ve başka ordular dışında hiç bir öğe göremedim. Ortalık biraz fazla boş gibi.







Grafikimsi...

Her neyse. Diyelim ki bir ordu veya şehirle savaşa giriyorsunuz. Hah, işte burda biraz hareket var sanki. Karşınıza yeni bir ekran çıkıyor. Burada savaş alanının temsili bir görüntüsü, sizin ordunuzun birlikleri ve karşı ordunun birlikleri gözüküyor. Karşı ordu hakkında kısıtlı bilginiz olabiliyor. En fazla kaç parçadan oluştuğu ve tahmini asker sayısı. Asıl önemli olan ordunun alt birliklerinin yerini görmeniz. Buna göre siz de birliklerinizin yerini ayarlıyorsunuz. Yani siz alanın alt tarafında dümdüz ileri dalarken üstten birileri gelip cephenizi ikiye bölerse çok çabuk telef oluyor askerleriniz. Bu ekranda bir iki ufak ayrıntı daha var. Birliklerinizin formasyonu ve ne şekilde saldıracağınızı da belirleyebiliyorsunuz. Örneğin dağınık durmalarını ve bir süre bekledikten sonra orta hızla ilerlemelerini emretmek gibi. Sizin de anladığınız üzere azıcık Shogun tarzı olmuş. Fakat çok büyük bir fark var. Savaş başladığında çarpışmayı gerçek zamanlı seyredebiliyor, fakat kesinlikle müdahale edemiyorsunuz. Hayır, benim anlayamadığım, izlediğim çarpışmada grafik veya sesler açısından çok özel birşeyler de yok. Neden sadece izlememi ve müdahale etmememi istiyor anlayamadım.

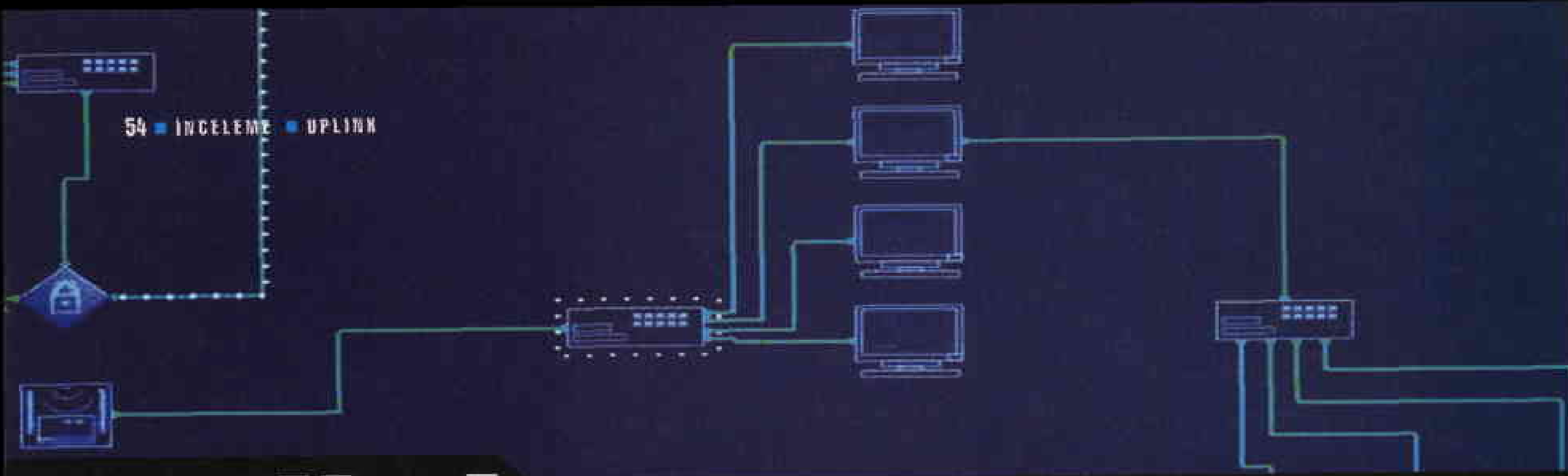
Görünüşe dair söylenecek çok çok az şey var. İlk ve bitirici nokta, oyunda opsiyonlar diye bir menü bile yok. Ama bunu geçelim yine de grafikten haber ver diyorsanız, ne ana görünüşte ne de savaş alanında kayda değer bir grafik veya sesten bahsetmek mümkün değil. Kontrolleri için de birşey söyleyemeyeceğim, çünkü sadece savaş alanında kontrol gerekmesine rağmen buna izin yok. Acaba diyorum ilerledikçe mi verecek bu hakkı bana gizli özellik gibi?!?

Legion ne yazık ki üstünde konuşulmaya pek değmeyecek bir sıra tabalı strateji. Öncülerini örnek alamamış, kendisi de herhangi bir yenilik getirememiş. Vakit kaybetmeye değmez. Şimdi yazıyla beraber oyunu da unutun. Uyuyorsunuz...

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Bilgi İçin	www.strategyfirst.com
Yapım	Slitherine Software
Dağıtım	Strategy First
Minimum Sistem	PII 233, 64MB RAM, 250MB HDD
Önerilen Sistem	PII 400, 128MB RAM, 250MB HDD
Multiplay	Yok
Tür	Sıra Tabanlı Strateji
Artılar	Pek artı denmese de Shogun tarzı savaşın bir strateji oyununa konması iyi fikir.
Eksiler	Grafiklerin son kullanma tarihi geçmiş. İçerik çok zayıf. Konu idare bile etmez.
Son Karar	Frizbi yapılıp atılası CD'ler klasmanına girmesinde bir sakınca görmüyorum. Dikkat edin CD patlarken bayağı sıçrıyor!

LEVEL NOTU %46



uplink

Sen şimdi bununla idare et, büyüyünce hacker olursun..









Biri "Hacker" kelimesinin tanımını yapabilir mi bana? Çok feci sıkılmış durumdayım bu işlerden. Hacker kimdir? Ne yer, ne içer? Ne yapar? Suçu nedir? Veya şöyle diyelim; madem siz bir sistemi yolgeçen hanına çevirmekten kurtaramıyorsunuz, o zaman neden o sistemi kullanmaya devam edip de indirene suçlu diyorsunuz? Siz her önlemi alın da yine de gireni tutuklarsınız. Bu düşüncelerini anlatmak isteyen iyi niyetli (!) yapımcılar bu işi de bir oyun havasına sokarak bize sunmuşlar.

IP ne ola ki?

Uplink daha çok küçükken alıp belimize taktığımız şerif yıldızlı ve parlak kemerli oyuncak setlere benziyor. Zaten amacı da hackerlığın inceliklerini öğretmek değil, el çabukluğu marifet yaptırmak. Çok ufak boyutta bir dosyayı kurduktan sonra oyun sizi sisteme kayıt ediyor, bir şifre veriyor ve ana ekranınıza gönderiyor. Ana ekranınız bir çeşit program arabirimi. Bütün oyunu bu ekran üzerinde oynuyorsunuz. O yüzden kısa bir süre sonra sıkması oldukça normal. Oyunun sitesinden arabirimin temasını değiştirebilecek dosyalar çekebiliyorsunuz ama onlar da bir yere kadar. Sağ üstteki haritadan dünya üzerinde bağlandığınız bilgisayarların yerlerini görüp seçebiliyorsunuz. Solda girdiğiniz makinanın ekranı gözüküyor. Sağ altta da gelen mesajlarınızı okuyorsunuz.

Gelelim oyunun içeriğine. Uplink'de gayet sessiz sakin bir hacker'ı oynuyorsunuz. Tabi isminiz ajan olarak geçiyor. Yapabileceklerimiz belli bir noktaya kadar oldukça geniş. O bir noktadan sonra tabiki her oyun gibi Uplink de tükeniyor. İlk başta ufak bir deneme görevi ile başlayarak işleri öğreniyorsunuz. Bağlı olduğunuz şirketin bir ana serverı var. Bu serverda bir çok işlemi gerçekleştiriyorsunuz. Bunlardan en önemlileri başka bilgisayarları kırarken kullanacağınız programların yenilerini satın aldığınız bölüm, yaptığınız işlemleri daha hızlı yapmanızı sağlacak parçaları sisteminize ekleyebileceğiniz bölüm ve yeni görevleri alabileceğiniz bölüm. Bunların dışındaki bölümler doküman içeriyor. Program veya parça alabilmek için bildiğimiz paraya ihtiyacınız var. Parayı da yaptığınız işlerden kazanıyorsunuz.

Wake Up...

İşleriniz ikiye ayrılmış durumda. Hem kendi başınıza çalışıp para kazanabiliyor, hem de bir şirkete bağlı olarak iş yapabiliyorsunuz. Eski Macera Tüneli serisi gibi ara ara değişik şirketlerden teklifler geliyor ve siz kabul ederseniz hikayenin o kısmına devam ediyorsunuz. Bir bakıma hikayenizi kendiniz belirliyorsunuz. Nasıl iş yaptığınıza gelince, her şey aşama aşama gelişiyor. Bu arada siz de rütbe olarak yükseliyorsunuz. Önceleri bir bilgisayarda sadece şifre çözücü kullanırken daha sonra gitgide sizin izinizi bulmalarını güçleştirecek veya sizin güvenlik önlemlerini bir bir aşmanıza yarayacak programlar kullanmaya başlıyorsunuz. Örneğin zor bir görevde bir bankanın ağındaki bir bilgisayardan bir hesaba para transferi yaptırmak gerekebiliyor. Siz önce ağın sonra da girdiğiniz bilgisayarın güvenlik önlemlerini geçip yapmanız gereken işi yapıyorsunuz. Sonra da kayıtlarınızı silip çıkıyorsunuz. Tabi bu bilgisayarlara bir çok farklı istasyon üzerinden bağlanıyorsunuz. Ne kadar uzaktan bağlanırsanız sizi bulmaları o kadar geç oluyor ve siz de o kadar rahat iş yapıyorsunuz. Bir de bu istasyonlardan önemli olanların üzerindeki yönlendirme kayıtlarını da silmeniz gerekiyor. Yani anlayacağınız görevler gittikçe daha karmaşık hale geliyor. Eklenen ufak bir güvenlik önlemi bile bir sürü dert açıyor başınıza.

Oyunun teknik özelliklerinden bahsedebilmem pek mümkün değil. Çünkü grafik veya ses bu oyun için söz konusu değil. DOS'ta da çalışabileceğine inandığım bir bilgisayar arabirimi, tuşlar ve biplerle geçiyor oyun. Oynanabilirlik ise ilk başlarda oldukça iyiyken daha sonra sıkılma düzeyinin artmasıyla haliyle düşüyor. Tarz itibariyle biraz değişik bir oyun. Fakat ne yalan söyleyeyim eğlenmedim diyemem. Özellikle sizi bilgisayarla dolu bir dünyaya atıp da istediğini yap dediklerinde biraz mutlu oluyorsunuz. İngilizce bilmiyorsanız para harcanacak bir oyun değil. Ama bir süre oynamanızı isterdim.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Bilgi İçin	www.introversion.co.uk
Yapım	Introversion
Dağıtım	Introversion
Minimum Sistem	PII 233, 64MB RAM, 35MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 500, 128MB RAM, 35MB HDD
Multiplay	Yok
Tür	Beceri
Artılar	Eğlenceli. Bir süre sürüklüyor. Olasılıkları fazla.
Eksiler	Grafik, ses yok. Her şeyi keşfedince sıkıcı oluyor.
Son Karar	Çok iyi bir fikir. Bu tarz oyunların en eğlencelisi. Fakat bir şekilde renklendirilmeli. Teknik özellikleri bu notu veriyor.
Alternatif	Yok

LEVEL NOTU %61




zootycoondinosaurdigs

T'ler Reks'lenir, dino yavruları değiştirilir!




Ah bilseniz, hayatın akışında ve arka planında devamlı uygulayıp somut sonuçlar aldığınız, çoğunca keşfedilmemiş o kadar çok düşünce vardır ki.. Bunlardan en basiti, korkuların takip etmesi olayıdır. Yani paraşütten ölmekten korkan bir insanın, aynı konumdaki tüm insanlara göre paraşütten ölme ihtimali daha fazladır. Ya da sevgilinizle ayrılmaktan devamlı ürküyorsanız, her an kendinizi ve etrafınızdaki her şeyi bu sonuca daha çok "itiyorsunuz" demektir.

Aynı şekilde eğer bir yazarsanız ve o ay zaten 2 tane Tycoon oyunu açıklamışsanız, siz siz olun sakın ama sakın Sinan sizi aradığında "acaba bu da mı, yoksa yoksa.." şeklinde düşüncelere kaptırmayın. Bir de bakarsınız ki kabus gerçek olur ve kendinizi klavyenize "Tycoon" diye bir tuş ekletip ekletmeme konusunda derin düşüncelere dalarken bulursunuz.

Microsoft'un çıkardığı başarılı denebilecek hayvanat bahçesi sanatı adlı Zoo Tycoon'u birkaç ay önce bu sayfalarda konuk etmiştik. Şimdi de ufaktan bir Jurassic Park girişiminde bulunan Blue Fang, Zoo Tycoon'a bir dinazor Expansion Pack'i hazırlamış.

Genel oyun üzerine çok ufak makyajlar yapmış olmalarına rağmen oyunda pek bir değişiklik yok. Yaklaşık 20 tür dinazoru 6 yeni Campaign görevi boyunca tüm dinazor manyaklarına sunmuşlar (ah aklıma sevgili dostum Doruk geldi şimdi, gerçi şu an Amerika'da moleküler biyoloji laboratuarlarında deneyler yaptığını düşünürsek, hala umut var dinolar için).

Oyuna yeni gelen arkadaşlar arasında her tür dinozordan, mamutlara, dev kaplanlara kadar bilumum prehistorik hayvan var. Bunların yanında bazı yeni süsler ve dev kafeslere koyacağınız kimi yeni oyuncaklar da yapabileceklerimiz arasında (volkanlar, çukurlar vs.). Tabii dinozorların bakımı ve büyümesi penguenlerden biraz daha farklı olacaktır. Her şeyden önce dinozorlar yumurta şeklinde dünyaya geliyor (hadi ya?). Yumurtadan çıkıp olgunlaşana kadar da belli bir süre geçmesi gerekiyor, ki bu anlarda başında bir araştırma görevlisi bilim adamı arkadaşımız hem bekçilik hem bakıcılık yapıyor. Eğer bir şey olur da dinazor kaçmayı başarırsa (ya da siz kafesin kapısını aralarsanız) dinozor kurtarma ekibi devreye giriyor ve daha fazla insanın sakız olması engellemek için hemen silahla önce uyutuyorlar yavrucağızı, sonra da özenle kafesine götürüyorlar. Tabii bunların yanında dinoların ev hayatındaki mutluluğu için de çok çalışmak zorunda kalacaksınız. (Özellikle tabanın rengini ve türünü beğenmezlerse inanılmaz karamsar oluyorlar.)

Hanimiş de kuçu kuçu..

Blue Fang ayıp olmasın diye birkaç tane skin eklemekten daha fazlasını yapmak istemiş. Grafiklere hafif bir kalemle biraz makyaj yapmışlar ve oynanabilirliği kolaylaştırmak için de bazı yeni seçenekler eklemişler (mesela çalışanlarınızı daha iyi görmek isterseniz kalabalığı kaldırabiliyorsunuz ekrandan). Aynı şekilde finanssal tüm işlemleri de daha pratik bir ekranda takip edebileceksiniz.



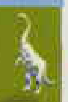
Sonuç itibariyle Dinosaur Digs, Zoo Tycoon hayranları için biçilmiş kaftan; ancak Zoo Tycoon'u olmayanın oynayamayacağı oyunumuz, bence çok uzun ömürlü olmayan ve ancak küçük yaşta veya belli bir kitleye seslenebilecek bir oyun. İlla da Tycoon'sa, Airline olanını tercih ederdim.

Not: Hala yaşayan dinozorlara az da olsa benzer bir hayvan görmek isterseniz, komodo ejderini bir araştırın derim.

Not2: Experiment güzel filmdi, tavsiye ederim. Time Machine' in ise kitapla hiçbir alakası kalmamış.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

THE PLATEOSAURUS



"Şişman Kertenkele" diye de bilinen bu arkadaşlar ilk çığlıklarını şu andan saniyesi saniyesine 220 milyon yıl önce attılar. Ondan önce tüm ot oburlar alçaktaki bitkilerle yetinirken, Plateosaurus'lar ilk yüksekteki bitkileri yiyen canlılar oldular. Uzunlukları yaklaşık 8.1 metredir ve çok güçlü arka bacaklara sahiptir. Zaten hayattaki en büyük başarıları da bu ayaklardan destek alarak 4.2 metre yüksekliğe kadar dikilebilmeleri olmuştur.

http://www.microsoft.com/games/zootycoon/dinodigs/downloads.asp 'dan bu vatandaşları da parkınıza dahil edebilirsiniz.

Bilgi İçin	www.bluefang.com
Yapım	Blue Fang
Dağıtım	Microsoft
Minimum Sistem	P 233, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	P 300, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	İş Stratejisi
Artılar	Dinozorların yaşamına bir nebze olsun yakın olmaca desek?
Eksiler	3 yıl sonra bu oyunun hatırlanmayacak olması yeterli değil mi?
Son Karar	?????
Son Karar	Zoo Tycoon %73, Dino Island %77, Rollercoaster Tycoon %90

LEVEL NOTU %73



kingoftheroad

Nereden gelir, nereye gidersin bu yağmurda(!), bu hızla(!), ey yolcu?!!

Tırları oyunlarda kullanma fikri çok sık karşılaşılan birşey değil. Fakat yine de bir kaç örnek var. Özellikle Hard Truck serisi bu oyunla bir çok açıdan benzerlik gösteriyor. İlginç yarışımsı oyunların arkasındaki isim JoWood, King of the Road'da sizi sağlam bir uzun yol şoförü olmaya çağırıyor. Aslında bilgisayar ortamında yol çok da uzun olmuyor tabi. Ama diğer oyunlara kıyasla tır şoförü olduğunuzun farkına varıyorsunuz. İşe ilk başladığınız yerdeki üç görevden birini alarak giriyorsunuz. Görevler genelde çok karmaşık değil. Bir yerden mal yükleyip diğer bir yere sağ salim götürmeye çalışıyorsunuz. Fakat bu oyunun ilerleyen bölümlerinde çok da kolay olmayabiliyor. Yolda bir çok engel karşınıza çıkıyor.

Her sürücü bir firmaya bağlı çalışıyor. Bu durumda rakip firmalar ve rakip sürücüler var. Örneğin yolda paşa paşa giderken birden korkunç bir sarsıntı ile aynanıza bakıyorsunuz ve arkanızdaki rakip firmanın sürücüsünü aracıyla size çarpmakta olduğunu görüyorsunuz. Polis görmezse kaçıp gidiyor, aynı bugün bana yapılan gibi. Ama tırların plakaları yok. Geriye de hasarlı bir araç ve kargo bırakıyor. Kargonun hasar alması oldukça önemli. Malı yerine ulaştırdığınızda hasar oranında para ödenmiyor.

Yoldaki diğer atraksiyonlara gelince, benzinci ve tamirci zaten oldukça klasik şeyler. Uymanız gereken trafik kuralları var. Bunlara uymazsanız cezanızı ödemek zorunda kalıyorsunuz. Bir araca çarparsanız polis sizi helikopterle(!) kovalıyor ve cezanızı yazıyor. Hava şartları ve günün farklı saatleri de haritalarda karşılaşabileceğiniz şeylerden. Örneğin yağmur yağarken aracın yolda kayma ihtimali yükseliyor. Bir de trafik var ki evlere şenlik. Karşıdan gelen araçların çoğu garip bir şekilde önünüze kırıyor. Sebebini anlayamadım ama sanırım yapay zekadan kaynaklanıyor.







Ön camdaki çalı çırpı ne? Yağmur mu?!?

Peki parayla ne yapacağız derseniz, cevabı basit. Yeni araçlar almak, bunlara eklentiler yapmak, filo kurmak ve başka insanları altınızda çalıştırmak bunların başında geliyor. Tabiki ödediğiniz cezalar, aldığınız benzin ve tamir masrafları da aynı kasadan harcanıyor. Yani oyun güzel bir sistemle şehirler arası taşımacılığın bir çok özelliğini yansıtıyor. Fakat bir süre sonra biraz tekdüzelik baş göstermeye başlıyor. Sıkıcı mı desem, tekrarcı mı desem, karar veremedim.

Oyunun menülerinde bir gariplik sezinledim, ya tuşların yerinde ya da fonksiyonlarında bir gariplik var. Kullanması biraz güç. Ayarlar bölümünde grafikle ilgili ayarlar yeterli, fakat diğerleri es geçilmiş. Tam kurulumdan sonra bile oyunda anlamsız bir takılma var. Bu sorunu her makinada yapıyor. Grafiklerine gelince önceki örneklerine göre oldukça iyi. Fakat ön cama düşen yağmur efekti insanı güldürecek kadar kötü. Gündüz gece değişimleri, lens-flare efekti, mekan kaplamaları uğraşılmış bölümler arasında. Müziklerin ve seslerin kötülüğü beni üzdü. En azından bir motor sesi duyulması şart.

JoWood bunu hep yapıyor. Aslında kötü olarak nitelendirebileceğiniz bir oyunu başına oturup bir süre takılmış bir şekilde oynuyorsunuz. Bu oyun da bir çok açıdan eğlenceli bir oyun. Tek sorunu kendini çabuk tekrarlamaya başlaması. Tavsiyem konuya özel ilgisi olanların denemesi.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Bilgi İçin	www.jowood.com
Yapım	Softlab-NSK
Dağıtım	JoWood
Minimum Sistem	PII 266, 64MB RAM, 50MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 500, 128MB RAM, 650MB HDD
Multiplay	Yok
Tür	Kamyon Taşımacılığı / Yarışı
Artılar	Sağlam grafikler, geniş içerik, büyük haritalar
Eksiler	Kötü arabirim, zayıf sesler, komik yağmur efekti, bir kaç ufak hata
Son Sözler	Bu yolda iyi şeyler yapabileceğinin kanıtı. Yolların değil genel olarak oyunun oynanma süresini daha uzun tutabilmenin bir yolu olmalı. Mesela iyi bir senaryo?
Alternatif	Hard Truck %70

LEVEL NOTU %69











auryn**quest**

■ ■ Kaş yapayım derken....

Çocuktum ufacıktım. Top oynadım acıktım. Verdiler elime bir kitap. Dediler, oku, başkalarına anlat. Anlattım, anlattım sonu gelmedi; çünkü her öykü bir yenisi demekti. Michael Ende'nin "Bitmeyecek Öykü"sü okuduğum ilk (ve hala en güzellerinden biri) fantastik romandı. Kırmızı ve yeşil harflerle basılmış muhteşem bir masal, her fırsatta bahsettiğim... Ovaların savaşçısı Atreju, ejderha Fuchur, Bastian Baltazar Buchs, Çocuk Kraliçe, Fantasia'nın taş devleri...

Derken Bitmeyecek Öykü'nün sinemaya uyarlanacağını öğrendim. İlk düş kırıklığını da sinema salonunda yaşadım. Film güzeldi ama perdedeki Fuchur kafamdaki Fuchur değildi işte! Belki de bu nedenle Bitmeyecek Öykü'nün bilgisayar uyarlaması olan Auryn Quest'i gördüğümde o kadar da heyecan duymadım. Hatta "Acaba aslına uygun olmuş mu?" endişesi daha ağır bastı (Ha, Bitmeyecek Öykü yazısını başka kimseye kaptırmazdım o ayrı konu!).

Benim bölümümü kim geçti?

Ne yazık ki oyunu kurar kurmaz endişemin yersiz olmadığını gördüm. Auryn Quest'e ekran çözünürlük ve kaplama detay ayarlarını yaparak başlıyorsunuz ve görüp göreceğiniz son menü ekranı da bu oluyor. Oyunun içinde F11-F12 tuşlarıyla yapabileceğiniz "invert mouse" ayarı dışında hiçbir menü, hiçbir ayar (ki buna save-load da dahil) bulunmuyor. Oyundan çıktığınızda otomatik olarak kaldığınız bölüm kaydediliyor. Diyelim aynı bilgisayar üzerinde başka bir arkadaşınız ya da kardeşiniz de oynamak istiyor, yapabileceği hiçbir şey yok. Madem oyuna autosave özelliği getiriyorsun, bari farklı kullanıcı profilleri ekle! Kontrol tuşlarının sayısı da bir elin parmaklarını ancak geçiyor. Yön tuşları, koşma ve sıçrama, hepsi o kadar!

Auryn Quest'te Fantasia'yı "hiçlik"ten kurtarmak için kayıp Auryn adlı simgenin peşine düşüyoruz. Bu macera sırasında arada sırada karşımıza Ende'nin romanından alınmış karakterler çıkıp üç beş cümle ediyorlar. Zaten oyunun romanla başka bir ilişkisi de bulunmuyor. Geriye kalan tüm macera çeşitli platformlar üzerinde hoplayıp zıplamaktan ve bölümleri geçebilmek için gerekli olan enerji toplarını toplamaktan ibaret. Macera kelimesini kullanmak da ne kadar doğru emin değilim, zira sonu gelmeyen sıçramalar, şalterleri açmalar, sonra yine sıçramalar, sıfır zeka faktörü bir süre sonra sizi sıkıntıdan patlama noktasına getiriyor. Hele bazı bölümlerde check pointler o kadar aralıklı yerleştirilmiş ki, en ufak bir hatada onca yolu baştan almak zorunda kalıyorsunuz.

Arkanı dön bakayım!

Oyundaki kaplamalar da ne yazık ki 32 bit ve yüksek detay seviyesinde bile tatmin edici olamıyor. Yansıma ve ışıklandırma özensiz, hele bir su efekti var ki hiç sormayın! Bir bölümdeki toz efekti dışında ne yazık ki gözüme hoş görünen bir kaplama ya da efektle karşılaşamadım. Karşılaştığınız karakterler 3D olarak, ama her ne akla hizmetse tek bir açıdan görülecek şekilde tasarlanmışlar ve attığınız her adımda yüzlerini size çeviriyorlar. İki boyutlu olsalar bu duruma bir anlam vermek mümkün ama üç boyutlu karakterin sırtını çizmeye mi üşendiler acaba? Ne yazık ki animasyon konusunda yapılmış önemli bir çalışma da yok. Oyun first person olarak oynandığı için zaten yönettiğiniz karaktere ait bir animasyon yok, karşılaştığınız karakterler de konuşurken ağızlarının oynaması dışında kazık gibi duruyorlar. Ağız hareketleri söyledikleriyle uyuşuyor mu? Güldürmeyin beni!

Daha söyleyecek o kadar çok şey var ki! Düşünün, oyunun readme dosyasında bile "Eğer poligonlar arasında sıkışıp kalırsanız sıçrayarak çıkmayı deneyin, daha da olmadı F8 tuşu ile konsolu açın ve sos yazın, en son check point'e geri döneceksiniz!" diye yazıyor. Artık pişkinlik mi dersiniz, hatayı telafi mi, siz karar verin! Aslında tamamen hayali bir dünyada geçebilecek Auryn Quest'i Bitmeyecek Öykü ile özdeşleştirmeye de hiç gerek yokmuş. Belki de yalnızca on bir kişiden oluşan yapımcı ekip, romana duydukları sevgi nedeniyle bu kararı aldılar ama oyunun tam adının Neverending Story Part I olduğunu gördükten sonra Part II'yi çıkarmakta acele etmeleri için de herhangi bir neden göremiyorum. Hem böylece öykü de -adına yaraşır şekilde- bitmemiş olur!

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Bilgi İçin	www.aurynquest.com
Yapım	Discreet Monsters
Dağıtım	Dreamcatcher
Minimum Sistem	Pentium III 500, 128 MB RAM, 16 MB E.Kartı
Önerilen Sistem	Pentium III 700, 256 MB RAM, 32 MB E.Kartı
Multiplay	Yok
Tür	Sıra Tabanlı Strateji
Artılar	Esinlenilen öykü güzeldir, kitabını okuyun!
Eksiler	Ses efektlerindeki yavanlık, özensiz kaplamalar, poligonların arasına sıkışma tehlikesi, monoton oyun akışı
Son Karar	Böylesine sağlam bir hikayeyi neden basit bir platform oyunu içinde eritirsin ki? Bu oyunu hiç yapılmamış kabul ediyorum!

LEVEL NOTU %40



mechwarrior4 blackknight

- Ehu, abi kaç basıyo bu? - STOMP! CURK!

Mech Warrior 4: Vengeance çıkalı yaklaşık bir seneden fazla oldu herhalde, ve hayli de iyi bir oyundu. Tabii ben serinin üçüncü oyunundaki genel grafikleri ve oyun yapısını daha çok tutmuştum, çünkü cidden ağır ve iki ayaklı bir araç kullandığınız hissini daha iyi veriyordu. Ama dördüncü oyunun da hayli iyi olduğu ve seriye yakıştığı söylenebilir. Aslında çoğu teknik açıdan MW serileri içinde Battletech evrenine en sadık yapımlardan bir olduğu bile iddia edebiliriz.

MW serilerinin seveni çok tabii, ne de olsa piyasada çok fazla dev robot simülasyonu bulunmuyor, hele de Battletech gibi sağlam bir oyun evreni üzerine kurulmuş olanları pek az. Bu yüzden Microsoft bundan bir süre önce MW 4 için yeni bir ek görev paketi çıkardı. Black Knight adlı bu ek görev paketi çalışmak için MW 4'e ihtiyaç duyuyor, ancak oyun senaryosu olarak tamamen farklı bir çizgi izliyor.

Paralı asker...

MW serilerinin ikinci oyunu olan Mercenaries çoğu oyuncu tarafından serinin en sağlam oyunu olarak kabul edilir. Bunda tabii ki paralı askerlik yapan bir Clan üyesini canlandırıyor olmanızın büyük payı vardı. Black Knight eskiye bir dönüş yaparak aynı yoldan bir kez daha geçebilmenize imkan tanıyor. Bu defa ortada intikamı alınacak merhum aile üyeleri ya da kurtarılacak gezegenler yok, sadece üyesi olduğunuz Clan ve para söz konusu. Geçimini paralı askerlik yaparak kazanan Black Knight üyeleri için en önemli unsurlar günün sonunu







görecek kadar yaşamak ve elde edilen kazancı daha güçlü silahlar için harcamak. Hayli özgür ve tasasız bir yaşam tarzı olduğu söylenebilir. Sadece emeklilikle ilgili pek fazla plan yapmayın yeter.

Black Knight birbirinden bağımsız 20 kadar yeni görev içeriyor, ancak gittikçe zorlaştıklarından görevleri sırasıyla oynamak önemli. Çünkü çoğu ek görev pakedinde olduğu gibi bu da pek kolay sayılmaz ve her görevde sağlayacağınız kaynaklar ileride başarılı olma ihtimalinizi biraz daha artırıyor. Yine de çoğu zaman aynı görevi birden fazla kere oynamak kaçınılmaz oluyor, çünkü düşman cidden kalabalık ve güçlü geliyor. Neyse ki sadece görevlerde topladığınız malzemelerle yetinmek zorunda değilsiniz, çünkü oyuna bir de "Black Market" seçeneği eklenmiş. Cidden ihtiyacınız olan ağrı ve güçlü donanımları fahiş fiyatlarla karaborsadan temin etmeniz mümkün. Tabii ki ek görev pakedinin en önemli özelliklerinden biri de yeni silahlar ve Mech şasileri. Oyuna başta Black Knight olmak üzere beş yeni şasi eklenmiş durumda. Bunlar arasında Sunder gibi 90 ton sınıfı hayvancıklar, ya da Uller gibi hafif keşif modellerini sayabiliriz. Ve düşman da yeni araçlarla savaş alanına çıkıyor. Çoğunlukla Mech şasileriyle kıyaslanamayacak denli zayıf olan zırhlı araçlar ve hava taşıtları bunlar, ne var ki sayıca çok olduklarında durumu aleyhinize çevirebiliyorlar.

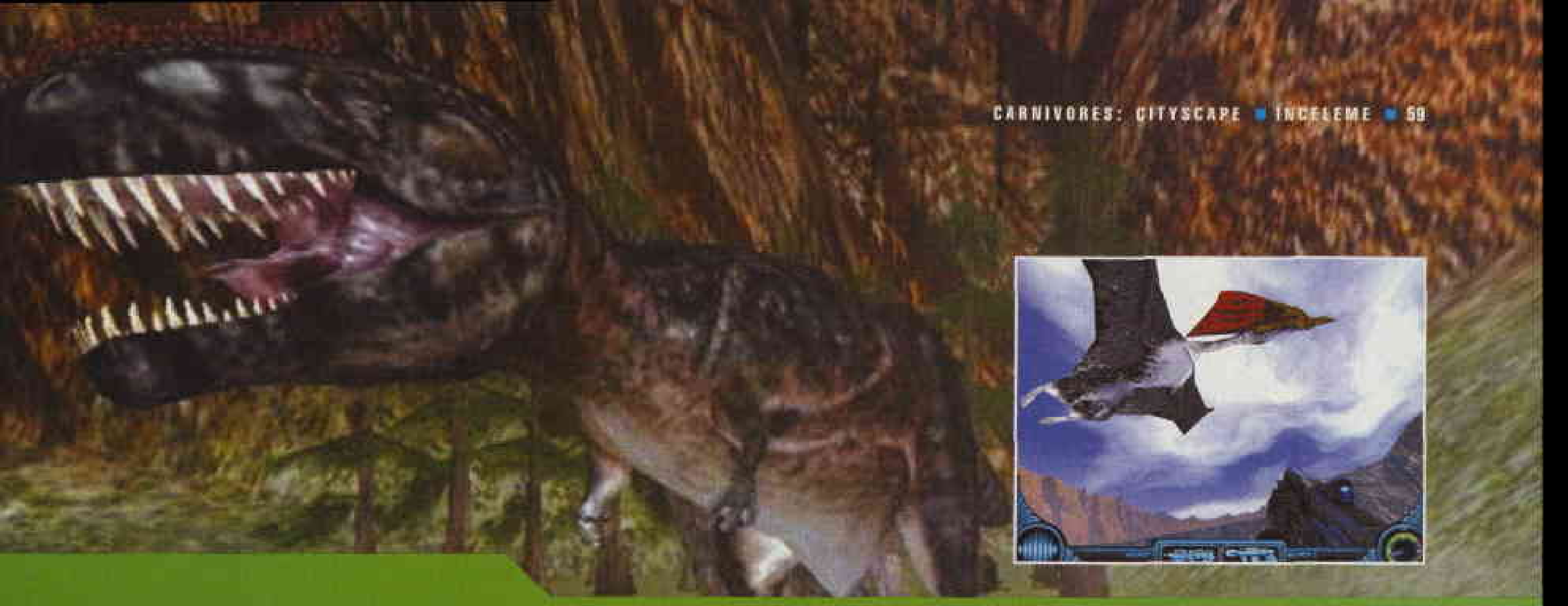
Toz duman...

Black Knight grafik ve ses efektleri açısından MW 4'e hemen hiçbir yenilik getirmemiş. Tabii üzerinden hayli zaman geçmesine rağmen MW 4'ün grafiklerinin halen fena sayılmadığını düşünürseniz bunun çok önemli olmadığını da düşünebilirsiniz. Gerek ortamlar, gerek grafikler oyun atmosferini hoş kılmaya yetiyor. Serinin diğer oyunlarındakinden biraz daha kopuk bir senaryo yapısına sahip olması da bence çok büyük bir eksi değil, sonuçta burada bir paralı askeri canlandırıyorsunuz. Multiplayer MW oynamayı seveniniz var mıdır bilemiyorum tabii, ancak birkaç yeni Multiplayer oyun modunun da Black Knight'a çeşni kattığını söylemekten pek zarar gelmez herhalde. Sonuçta iyi bir ek görevi pakedi denebilir, MW 4'ü dolaptan çıkarıp dev robotlarla ortamın tozunu atmak için iyi bir bahane en azından..

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/
Yapım	Cyberlore
Dağıtım	Microsoft
Minimum Sistem	P3-300, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-600, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.
Multiplay	Var.
Tür	Simülasyon
Artılar	Yeni bir hikaye ve farklı bir bakış açısı, yeni Mech şasileri, Multiplayer modları.
Eksiler	Grafik, ses ve oyun tarzı açısından pek bir yenilik yok, görevler hayli uğraştırabiliyor.
Son Karar	MW serilerinin fanatikleri için vazgeçilmez bir ek görev pakedi.
Alternatif	Mech Warrior 3 %80, Mech Warrior 4 %88

LEVEL NOTU %81



carnivores:cityscape

Soyu tükenmiş canlılar...

Burada elimizdeki oyun özellikle bazı açılardan dikkatle incelenmesi, ibret alınması gereken bir yapım bence. İyi bir grafik motoru kullanmak demek, tek başına oyunun mükemmel olacağını garantilemek demek değil maalesef. Bir oyunu oluşturan o kadar çok farklı bileşen var ki, paketin üzerine ünlü Serious Sam grafik motorunun kullanıldığını yazmakla oyun piyasasında sağ kalmayı kimse beklememeli. Ama tabii ki bazıları kafa yerine mermer bloğu taşıdığından olsa gerek, sık sık önümüze "oyun" niyetine böyle tuhaflıklar geliyor.

Aslında Cityscape çok iyi bir oyun olabilirdi. Ne de olsa ilk Carnivores benzerleri arasından sıyrılmayı bilmiş, düşük bütçesine rağmen nispeten başarılı olabilmiş bir yapımdı. Çoğu küçük firmanın Deer Hunter gibi geyik (!) av oyunları çıkardığı bir zamanda, Carnivores büyük ve kötü dinoları avlamanıza imkan tanıyordu. Üstelik gerek grafikleri, gerek oyun yapısı itibariyle benzeri düşük bütçeli, düşük fiyat etiketli oyunlar arasında pek fazla rakibi de yoktu.

Alien kokusu alıyorum...

Carnivores: Cityscape ise basit ve eğlenceli bir av oyunu olmaktan çok daha fazlasını yapmayı amaçlıyor. Ne var ki daha fazlasını yapabilmek için iyi bir grafik motorunun yanı sıra, ne halt ettiğini bilen yetenekli tasarımcılara da ihtiyaç var maalesef. Sıradan bir av oyunu yapacaksanız sorun yok, büyük bir harita, birkaç silah, birkaç başıboş vahşi yaratık ve işte bitti! Ama Cityscape av oyunu olmakla yetinmeyip, basbayağı senaryolu, değişik amaçları olan haritalarda oynadığınız bir gerilim oyunu olmaya özeniyor.

Uzak bir dünya kolonisine düşen dinazor dolu bir yük gemisinden kalanları incelemek, gezegene yayılan dinoları etrafa fazla zarar vermeden etkisiz hale getirmekle görevli bir askeri canlandırıyorsunuz oyunda. Olaylar sizi ıssız yabani bölgelerden şehirlerin göbeğine dek götürüyor. Çoğu zaman tüm yapmanız gereken dino avlamak olsa da, bazen önemli birine eşlik etmek gibi klişe işleri de halletmeniz gerekebiliyor. Bu noktada iki büyük eksiklik





ortaya çıkıyor.

Bunlardan ilki yapay zekanın yokluğu, gerçekten de bu oyunun kodunu kırsam ve içinde yapay zekayla ilgili tek bir program satırı bile bulamasam, buna hiç şaşırmazdım. Düşmanlarınızın tüm yaptığı doğruca üzerinize gelmek ve saldırmak. İşin kötüsü aynı zeka eksikliğini koruma görevindeki korunacak eleman da gösteriyor. Aptalları koruduğum görevlerden sıtkım sıyrıldı.

İkincisi ise grafiklerin zayıflığı, her ne kadar şehirler nispeten daha iyi tasarlanmış olsa da, oyunun genel grafik kalitesi Serious Sam motoruna yakışmayacak denli düşük. Bu kadar baştan savma tasarım ve işçilik yapacak olduktan sonra Serious Sam motoruna ne gerek vardı ki, eski Doom motoru da aynı işi görürdü. Sadece ses efektleri vasatın üzerine çıkabiliyorlar, ama bu da tek başına yeterli değil tabii.

Ham yaparım sizi!

Cityscape hem insan, hem de dinazor olarak oynama seçeneğini sunuyor, ama doğrusu sunmasa da olurdu. İnsan olarak oynarken bildik



uzun menzilli birkaç silah arasından seçim yapabiliyorsunuz. Dinolar ise sadece ısırabiliyorlar ve adam yiyerek sağlık kazanabiliyorlar. Nasıl, tanıdık geldi mi? Ama oyun herhangi bir şekilde korku, gerilim, heyecan içermekten çok uzak, insanı kulağından tutup sürüklemekten tamamen aciz. Eh durum böyle olunca bana da bu denli vasat bir oyuna vasatın çok altında bir not vermekten başka çare kalmıyor. Keşke biraz daha özen gösterip daha iyi bir oyun çıkarsalar, böyle hoş bir fikrin içine etmeselermiş.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.infogrames.com/
Yapım	Sunstorm Interactive
Dağıtım	Infogrames
Minimum Sistem	P3-400, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN.
Tür	FPS.
Artılar	Fikir fena değil, grafikler bazen vasatın üstüne çıkabiliyor, ses efektleri hoş.
Eksiler	Oyun atmosferi sıfır, genel tasarım vasatın çok altında, yapay zeka yok.
Son Karar	Carnivores fena bir av oyunu değildi, ama Cityscape sadece kötü bir FPS olmaktan öteye gidemiyor.
Alternatif	Aliens vs Predator 2 %93, Half-Life %95

LEVEL NOTU %35

kısa kısa

Biz burayı boşuna mı yazıyoruz be! Durun kaçmayın!!!

Monster Ville

Yep ve de yeni bir Frankenstein oyununu yazmak suretiyle patlak bilgisayarımın hemen yanıbaşındaki patlak olmayan bilgisayarımın karşısına oturmuş bulunmaktayım (Batu yaptı). Bu yeni Frankenstein-strateji oyununda; Frankenstein, Dracula, Metaluna Mutant ve Notre Dame'ın Kamburu gibi pek-çok karakter seçebilme şansına sahipsiniz. Yapmanız gereken şey ise, bu karakterlerden birisini kontrol ederek istenen şeyleri ele veya yanağa geçirmek (ele geçirirseniz daha iyi olabilir). Bunu yaparken de karakterinizin yeteneklerinden yararlanıyorsunuz. Mesela Notre Dame'ın Kamburu evlerin ve diğer birimlerin yanına giderek çan çalıyor. Bu şekilde de çan çaldığı yeri ele geçirmiş oluyor. Sonra da bu eve giren ufak yaratıklar Notre Dame'ın Kamburu'nun (zincirleme Notre Dame tamlaması) yaratığı oluyor ve onun için çalışıyor. Bu sırada diğer karakterlerden biri de size engel olmaya çalışıyor. Kazandığınız paralarla da kendinize taş ihtiva eden birimler kuruyorsunuz.

Yapım	Cryo
Dağıtım	Cryo
Minimum Sistem	PII 300, 64 MB RAM, 3D E. kartı

LEVEL NOTU % 32

Sonra bir de şey var, bu oyun iğrenç. Tamam, yaratıklarla saçmalamak ilginç olabilir, ancak Cryo teknik olarak bu oyuna yeterli altyapıyı, veyahut ne bileyim, yeterli sağ-sol yapıyı sağlayabilmiş değil. Mesela Frankenstein iki adet sese sahip. Bu seslerden biri `Boğğ!`, bir diğeri ise `Boğğğğğ!`. Bunun yanı başında grafikler iki çizgi ve bir kareler prizmasından oluşuyor. Oyunun tamamında toplam yedi poligon kullanılmış olup, bu poligonlar poligon olsa ne olur, olmasa ne olur. Hem oyun bir sıkıcı ki sormayın sevgili okurcular. Dracula'nız saatte 2 cm/kare hızla yol alıyor. Dolayısıyla bir Dracula'nın B noktasından C noktasına varışı, B noktasından da aynı hızda bir Frankenstein'ın çıkmasıyla beraber çok hızlı olmuş oluyor. Lay lay lom! Ne eğlenceli oyun!





Football Game For PC

Trecision adına sahip olan bir firmanın yapmış olduğu yeni bir futbol oyunuyla karşı karşıyayız. Bu yeni futbol oyunun ismiyse, eee, bu oyunun ismiyse, dur bakayım, hıh, PC CD-ROM. Yok o değil, Sony. Yok yok, Sony Recording Media Europe. Hımm, o da değil. Dur bakayım, ESRB Rating, mır mır veya mır, yok bu da değil. Football Game for PC, yok olma... Aaa! Football Game for PC! Bu nasıl isim be! `PC'de oynanmak için tasarlanmış, içinde bir adet top ve de 11 futbolcu barındırmakla kalmayıp bir de ikişerli takımlar halinde oynanan, değişik çalımlar atabildiğiniz, iyi grafiksiz ve EAX ses sistemi desteksiz bir futbol oyunu` olsaymış! Yok! Kızmadım!!! `PC için Futbol Oyunu` adlı bu koca kafalı futbol oyununda; Japonya, Kore, İngiltere, Brezilya ve benzeri takımları seçerek istediğiniz gibi maç yapabiliyorsunuz. Fakat eğer maç yaparsanız, koltuktan yuvarlanabiliyorsunuz. Bu fiziksel tepkimenin sebebiyse oyunun çok, lâkin çok komik olması. Bir defa, oyundaki futbolcuların hareketlerinde motion capture değil, "Meşe Capture" teknolojisi kullanılmış. Futbolcular bir çift dalıyor, coyt diye yere atlıyor. Hiçbir animasyona ve benzeri değişik şeylere gerek duyulmamış.

Yapım	Trecision
Dağıtım	Cryo
Minimum Sistem	PII 266, 64 MB RAM, 3D E. kartı

LEVEL NOTU % 3

Sonra adamlarınızın hızlı koşmasını sağlayamıyorsunuz. Bu sayede oyun alanını başından sonuna kadar takriben iki saatte kat etmiş oluyorsunuz. Eh neyse, ne yapalım. Biz de grafiklere bakarım (anlatım bozukluğu). Hımm, vazgeçtim bakmıyorum. Spikere bakayım. Spiker; `Taç atışı kullanılacak sanırım`, `Faul oldu`, `Gol oldu, ama ben hâla sakinim` ya da `...` gibi toplam beş ya da altı şey diyebiliyor. Bunların dışındaysa alabildiğine sessiz kalıyor. İşte PC için Futbol Oyunu! Hemen alın!

Dipçik not: Football Game for PC, aslında Sony'nin boş CD'leriyle birlikte promosyon olarak verilen bir oyun. Bizim acar korsancılarımız da bu oyunu kopyalamışlar. Kafalarını kırın!





Hero X

Yapım	Amazing Games
Dağıtım	Infogrames
Minimum Sistem	P 233, 32 MB RAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 49

Freedom Force benzeri Diablo benzemeyeni Hero X diye bir oyun bulmuş bulunmaktayım (bulmuş bulunmak demek ha? Dur bakayım!). Hero X, Freedom Force gibi tamamıyla çizgi-roman tarzında tasarlanmış bir aksiyon-macera oyunu. Oyunda varolan karakterlerin dışında kendi karakterlerinizi de yaratıp bu masum-çizgi karakterlerin; saçını, başını, sol dizini veya hiçbir şeyini değiştirerek doğasıyla oynayabiliyorsunuz. Seçtiğiniz karaktere aynı zamanda ateş topu gibi birçok yetenek de verebiliyorsunuz. Karakterleriniz de bu yetenekleri alıp karşısına çıkan yapay zekâsız botlara karşı kullanıyor. Hero X, Diablo gibi izometrik kamera açısından oynanıyor. Oyunda bir de haritanız bulunuyor. Haritanın istediğiniz bir yerine tıkladığınız zaman istediğiniz yere gidebiliyorsunuz. Yapmanız gereken şeyse haritada dolaşarak çizgi-roman balonlarıyla çevrenizdekilerle konuşmak ve karşınıza çıkanlarla `çotank` veyağut `pat` efektleriyle kavga etmek. Oyunda vuruş seslerinin dışındaki konuşmalar da balonlarla belirtilmiş. Her şey o kadar çizgi-roman ki, her şey o kadar çizgi-roman gibi ki, fırkkk, çok duygulandım (hasta mısın be?). Ehem, neyse, toparlanayım. Oyunun grafikleri aslında fena sayılmaz, ancak oynanış olarak fena sayılabilir. Mesela devamlı suretle mouse kanalıyla sağa sola tıklamak, bir yerden sonra çok sıkıcı oluyor. Pencereler XP'de pencere açıp kapatarak da aynı oranda eğlenebilirsiniz. Yine de, Hero X fena bir oyun değil. Bu tarz çizgi-roman tadındaki oyunları seviyorsanız, Hero X'i de sevebilirsiniz.




Valhalla Chronicles

800-1000 yılları arasında geçen ve Vikingleri konu alan Valhalla Chronicles, potansiyel bir Kısa Kısa oyunudur. Valhalla Chronicles'ta; Grim, Tuva, Hymer ve Thorgeir adlarında 4 ayrı karakter bulunuyor. Bir RPG oyunundan beklenmedik bir şekilde, oyundaki 4 karakter de birbirlerinden farklı yeteneklere sahip. Oyun klasik RPG'lerden farklı bir oynanışa sahip değil. Elinizdeki kılıçlarla ve taşlarla (daş yok mu daş!?) karşınıza çıkanları neşe içinde vuruyorsunuz. Neşenin içindeki bu vuruşlardan sonraysa yetenekleriniz gelişiyor. Oyundaki birkaç noktadan da kendinize yeni silahlar veya zırhlar alabiliyorsunuz. Valhalla Chronicles'da gerçek zamanlı olarak hava şartları değişiyor. Oyunun Direct 3D desteklemeyen grafikleri ise bu tarz bir oyun için hiç fena sayılmaz. Ortamlar oldukça detaylı tasarlanmış, ancak karakterlerin animasyonları ve hareketleri pek tasarlanmamış. Mesela adamınız yalnızca bir vuruş şekline sahip. Bu vuruş şekliyle; adamları, ağaçları, tavukları ve diğer canlı canlıların tamamını `fit fit` diye yok edebiliyorsunuz. Oyunun arabirimi ise çok basıt tasarlanmış. Her şeyi aradığınız yerde bulabiliyorsunuz. Yumuk yamuk karakter animasyonları, adamların bacaklarının kutulara girmesi, sıkıcı oynanışı, sıkıcı senaryosu, olmayan sesleri ve diğer RPG'lerden farklı olarak hiçbir şey içermemesi, oyunu almamanız için bir etken olabilir miydi? Hayır olamazdı. O vakit hemen koşup bu oyunu alı... Çıtonk!!! Uffff kafamm! Şaka yaptım be tamam! (al sana daş!).

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Yapım	Amazing Games
Dağıtım	Infogrames
Minimum Sistem	P 233, 32 MB RAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 47






HABERLER

LAN& INTERNET

MASSIVELY

AYIN SİTELERİ

ULTIMA ONLINE

kablolardaki fısıltılar

Asheron's Call 2 hayvanları

Yok yok öyle değil. Yalnızca Asheron's Call 2 'de yanınıza alabileceğiniz hayvanları kastediyoruz. Summon edebileceğiniz hayvanlar güç olarak birbirinden farklı olmamakla birlikte yapabilecekleri açısından değişik yeteneklere sahip olacaklar. Ayrıca hayvanlarınız siz oyundan çıksanız bile summon süreleri dolana ya da birisi tarafından yok edilene kadar oyunda kalacaklar.

Spellcraft

DaC'a gelecek yeni bir eklenti ile Spellcraft ve Alchemy oyuna dahil edilecek. Her iki özellik de oyunun hem oynanış dinamiklerini hemde ekonomisini ciddi anlamda etkileyecek. Bu yüzden şu anda Pendragon serverında test edilmekteler ve bir süre daha testte kalacaklar. Oyuna gelecek olan ek paket Shrouded Isles ile ilgili bir iki ayrıntı daha açıklandı. Öncelikle her realm'e bir yeni "kıta" hediye ediliyor. Bu kıtalarda her realm'a yardımcı olacak yeni bir ırk mevcut. Zaten yeni sınıflar da bu ırklar ile alakalı olarak oyuna katılacak. Albionlar yarı ejder karakterlerle karşılaşırken Hybernialılar eski bir doğa klanı, Midgardlılar ise gene eski ve vahşi bir ırkla karşılaşacak. Albionlara mage-fighter karışımı bir necromancer, Midgardlara savaşçı bir bonedancer ve Hybernialılara Animist ve Valewalker sınıfları geliyor. Yani oyun biraz daha karmaşıklaşacak. Fakat her ırkın hikayesi de buna göre daha zenginleşiyor.

Shadowlands

Anarchy Online yeni bir ek paketi çıkartacak. Önümüzdeki sene için planlanan paketten (bu aralar herkes para kazanmak için bir paket çıkartmakta gene) önce "booster pack" adını verdikleri küçük güncellemeler ile oyuncularını hep beklenti içinde tutmayı planlıyorlar. İlk gelecek olan packte guildlerin bir bölgeye kule kurarak o bölgeyi ele geçirmeleri ve bölgenin tüm guild üyelerine açılması planlanıyor. Bölgeyi ele geçirmek guild üyelerine bazı artı özelliklerde kazandıracak. Fakat aynı zamanda bölgeyi diğer guild üyelerinin saldırılarına da açacak. Aynı pakette bazı grafik ve ses güncellemeleri de olacakmış.

UO'nun son incisi

OSI nereden para kazanacağını şaşırdı. Stratics sitesinden son yapılan açıklamaya göre oyunda karakterinin adını değiştirmek isteyen oyuncular 29$ karşılığında bunu gerçekleştirebileceklermiş. Ya o kadar paraya ben neler alırım! Sırf iki kelime için bu kadar para vermek isteyen varsa buyursun buradan yaksın.

Starwars Galaxies'te savaşlar bir garip

Eveeet şimdi bunu nasıl anlatacağımı bir düşüneyim. Oyunda iki farklı Player vs Player bölgesi olacakmış. Daha doğrusu PvP ve PvE bölgeleri. PvP'de faction oyuncuları ve NPC'ler gene faction oyuncuları ve NPC'lere karşı savaşırken PvE'de faction oyuncuları ve NPC'ler yalnızca NPC'lere karşı savaşacakmış. Şimdi birincisi varken ikincisine nasıl bir gerek duyulacağı ve birincisi tamam ama ikincisinin oyuna ne gibi bir etkisi olacağı. Looting'in nasıl olacağı gibi ayrıntılara gelince. Looting kısmını bilemeyiz ama bu düzen tamamen Factionların kontrol altında tuttuğu bölgeler ve kasabalar, daha önceden ilan edilen savaş meydanları ve birbirine savaş ilan eden factionlarla alakalıymış. Daha merak eden bundan sonraki aylarda yazacağımız ayrıntılı rehberleri beklesinler :) Bizimde hazmetmek için biraz zamana ihtiyacımız var.







WarCraft 3: Reign of Chaos

Battle.net Rehberi

Günümüz dünyasında artık tam anlamıyla sanat eserleri olan oyunlara ilgi gün geçtikçe artarken bu ilgi multiplayerda da yoğunlaşmaya başladı. İşte WarCraft 3 de bunlardan biri. Tüm duyularımıza hitap eden (CD'yi yalamak? Hmm) sanat eseri oyun Single Player bölümü ile bizi mest etti; senaryo ve işlenişi,grafikleri ve adrenalin musluğu niteliğindeki videoları bizi bizden aldı ve single bölümler su misali içildi. Peki şimdi bu eserin yeri tozlu raflar mı?

Yaşandı ve bitti mi saygısızca?

Sıra er meydanında, yani Battle.net'te. Karpuz seçercesine oyun almak zorunda kalmayan şanslı dünya oyuncularının da bildiği gibi bu oyunu internette ferah ferah oynayabilmek için orijinaline sahip olmak şart. Bu rehberle, Blizzard'ın onlar için Battle.net'te Türkiye odasını açtığı şanslı Türk oyuncularını ilk adımlarından itibaren yönlendireceğiz. Elimdeki versiyon Almanca, fakat tüm tuşların yeri aynı olduğundan, resimler ve ara açıklamalar kullanacağımdan dil farkının problem olacağını sanmıyorum.

Battle.net'te doğal olarak daha hızlı oynayabileceğiniz Avrupa server'ını önereceğim. Avrupa'yı seçtikten sonra ana menüden Battle.net'i tıklıyoruz. Kısa bir patch yüklemesi olacak, ondan sonra Account ekranını gelecek.

Account ekranı: Battle.net'e ilk girdiğinizde yeni bir Account açarak kullanıcı adı ve şifresi alıyoruz. Sonraki girişlerde bunu kullanacağız.

❶ Daha önceden aldığımız kullanıcı adı ve şifresini buradan giriyoruz.

❷ Blizzard'ın buranın kullanımını ve kurallarını anlattığı yazıyı okuyabilirsiniz.

❸ Yeni Account açmak veya daha önceden koyduğunuz şifreyi değiştirmek için burayı kullanıyoruz.

❹ İsim ve şifrenizi yazdıktan sonra buradan (login) er meydanına adım atabilir veya anneniz yemeğe çağırıyorsa buradan (cancel) çıkabilirsiniz.

Not(!): Blizzard size buraları dışında hiçbir yerde ve hiçbir şekilde account bilgilerini sormayacaktır. Soranlara dil çıkartınız.

Bilgileri girdiğimizde kendimizi Battle.net ana menüsünde buluyoruz. Bu menü, Battle.net dünyasındaki son gelişmeleri ve bilgileri alabileceğimiz, sohbet edebileceğimiz,oyunlara girebileceğimiz veya ladder listelerinde Türk var mı diye bakabileceğimiz bir multi menü.

Türk toprakları

Sağ alt köşeden Chat'e tıkladığımızda W3 dünyasındaki sanal Türk topraklarını diyebileceğimiz "WarCraft3 TUR-1" de buluyoruz. Türkiye'de resmi olarak satılmamasına rağmen en çok satan orijinal oyunlardan olan Diablo2'ye (3 resmi oda) baktığımızda ondan daha çok satması beklenen W3'te bu odaların artacağını tahmin ediyorum. Nasıl olursa olsun yabancı bir oyun firmasının bizi sayması güzel şey.

Sakinleri henüz uykudayken girdiğimiz chat odamız sağ taraftaki panel dışında ana menüyle benzer bir yapıda. Bu panelde "Channel" altında o an odada bulunanları görebilir, "Friends" de daha önceden listenize almış olduğunuz arkadaşlarınıza bakabilirsiniz. Panelin altındaki seçenekle hala ısrarla çağrıldığınız yemeğe gitmeniz mümkün.

"Channel" gördüğümüz kişilerin nick'i yanındaki rakam o ana kadar Battle.net'te yaptığı maçlar sonucu olarak atladığı level sayısı ve de ladder daki başarılarına göre onlara layık görülen resmı görüyorsunuz.

Panelde ki kişilerin isimlerine sağla tıklayarak sadece onun görebileceği mesajlar atabilir (whisper) ya da onu özel sohbete davet edebilirsiniz. O an oyunda olan kişiye mesaj atmak için "/msg OyuncununNicki mesajınız" komutunu kullanabilirsiniz. Oyuncunun bugüne kadar neler yaptığını öğrenmek için ismine çift tıklamamız yeterli. Burada oyuncunun,

❶ Nick'ini, web sitesini, kısa mesajını okuyabilir (hayır sms değil),

❷ 1v1 oyunlarındaki seviyesini, aldığı galibiyet ve yenilgi sayılarını ve girebildiyse ladder listesinde kaçıncı olduğunu görebilir,
(Seviye atlamada Diablo2'deki exp. Barına benzer bir sistem kullanılıyor.)

❸ Aynı özelliklere takım oyunu adına bakabilir, (2V2 vs.)

❹ Oyuncunun genel gidişatına göz atabilir,

❺ Klan sistemine yeni bir soluk getiren bu bölümdeyse takımındaki partnerleriyle beraber yaptığı oyunlardaki başarı durumunu görerek birliktelikleri hakkında fikir sahibi olabilirsiniz.

Artık kapalı kapılar ardındaki Battle.net Türk oyuncusuna biraz daha yakın. Gelecek ay Battle.net oyunlarına giriş ve asıl can alıcı kısım: Battle.net'te en çok oynanan haritalar ve özel taktikleri, sık sorulan sorular profesyonellerden cevaplarla sizlerle olacak. Kendinize iyi bakın derken ben de ölü adamcıklarımı beslemeye gidiyorum.

Göker Nurbeyler | skyman_lvl@yahoo.com







Day of Defeat 3.1

Day of Defeat 3.1

Bıçak out süngü in !

İlk çıktığı zamanda incelemiştik Day of Defeat'i. O zaman çok bebekti. Fakat dünyadaki bir çok oyuncu tarafından tutulmasıyla beraber hızla büyüdü ve kendini geliştirdi. Artık en çok oynanan oyunların arasında sayılıyor. Yeni versiyonda oyunun dinamikleri değişmemiş fakat grafikler geliştirilmiş ve yeni silahlar eklenmiş. Bunlarda oyunu daha eğlenceli kılmış. Öncelikle grafiklerden başlayalım. Skinler iyice ayrıntılandırılmış. Artık karakterlerin yüzlerindeki kamuflaj boyalarına kadar her türlü ayrıntı mevcut. Fakat hareket dinamikleri hala yetersiz. Karşınızda iskeleti olan bir düşman değil katı çizgilerle sınırlandırılmış bir çizim olduğu her halükarda belli oluyor. Genede çarpışmalarda karşı tarafı vurup vuramadığınızı seslerden ve grafiklerden anlayabiliyorsunuz. Fakat bir çitten atlarken ya da yerde sürünürken hala komik görüntüler ortaya çıkıyor. Haritaların tasarımları çok güzel. Eklenen yeni haritalarla oyun daha da eğlenceli bir hale gelmiş. Özellikle dod_zafod son derece keyifli bir harita. Haritanın en keyifli noktası ise iki grubun tam ortasında kalan köprü ve bu köprüyü karşıdan gören yıkık binalar. Sanırım Er Ryan'ı Kurtarma filminden sonra her oyuna bir köprü eklenir hale geldi. Bu arada oyunu bilmeyenler için küçük bir not. Oyunda dod isimli haritalar belli bölgelerdeki bayrakları ele geçirmeye para isimli haritalar ise belli noktalardaki benzin tankerlerini bir takım elde tutmaya çalışırken öbür takımın ise ele geçirmeye çalışmasına dayanıyor.

Silahlara gelelim, acele edelim

Yeni silahlar demiştik ya 3.0 ile normal piyade ve ağır makineli tüfek sınıflarına hem Axis hem de Allied taraflarında birer silah eklenmiş. Alman Grenadier'ları artık Karabiner 98 yanında Karabiner 43 de kullanabiliyor ki bu yeni silah şarjörlü olduğundan kullanımı daha pratik ve 98 ile aynı zararı veriyor. Amerikalılarda ise Rifleman'ler emektar M1 Garand'ın yanında gene şarjörlü olan M1 Carbine kullanabiliyorlar. Özellikle bu silahı isabet yüzdesi açısından tavsiye ederim. Gene Amerikalılarda Sergeant olmak isteyenler için yeni bir silah olan Greasegun gelmiş. Thompson'a rakip olan bu silah pek etkili değil. Almanlarda MG-Schütze seçenler için MG 42 dışında artık ısındığında kilitlenmeyen MG 34 de var. Amerikalılarda ise Machine Gunner'lar için yeni bir silah yok (kandırdım sizi). Makinalı Tüfeklerde ayakta veya yatarken kullanımda hiç bir fark yok. Her türlü kullanımda cross hair ortaya çıkmıyor. Taa ki makinalının sehpasını açıp onu sabitleştirinceye kadar. Sabitleşen makinalı tüfek ise ölüm şarkısı söyleyen azrailden farksız. Kritik bir noktaya kurduğunuz bir silah takımınıza büyük avantaj sağlayabilir. Bu silahlar pencere içlerine de kurulabiliyor. Özellikle çok fazla mermi kapasiteleri ile ısınmayan makinalı tüfekler rakibinizin canını fazlasıyla sıkabilir.



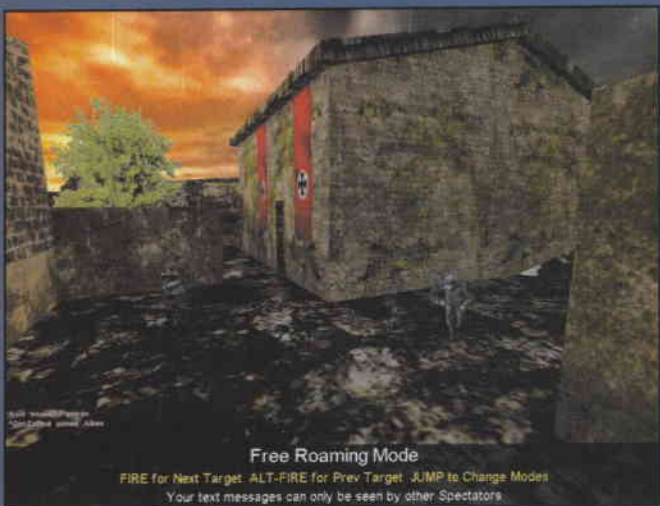




Koşma geç ölürsün

Önceki versiyonlara göre oyuna biraz daha aksiyon getirilmiş. Artık eskisi gibi iki zıplamada olduğunuz yerde tıkanıp kalmıyorsunuz. Daha kısa sürede dinlenip toparlanabiliyorsunuz. Bölümlere başlamadan önce oyun motoruyla hazırlanmış ufak sinematikler seyrediyorsunuz.Bu yenilikler dışında modda hala giderilmesi gereken bir çok yapaylık mevcut. Kağıttan ağaçlar, deforme olmayan dokular, tanksavar eri gibi eklenmesi beklenen sınıflar ile oyun isteklerimizi hala tam karşılamıyor. Fakat koşarken isabetli atış yapamamak ya da vurulduktan sonra kanayıp ölmek gibi kendine has özellikleriyle ve akıllıca hazırlanmış haritalarıyla DoD versiyon 3.0 uzun süre oynanacak bir mod. Internet bağlantınız olmasa bile bu ay CDmizde verdiğimiz Sturmbot 1.4 programı ile Day of Defeat'te çok keyifli saatler geçirebilirsiniz. Oyun içinde kendi menüsünü açarak ayarlar yapabileceğiniz bot programı sayesinde konsol komutlarını ezberlemek zorunda da değilsiniz. Sturmbot önceki bot programlarına göre daha zeki. Tabii ki zaman zaman botların birbiri üstüne binmesi ya da sniperların şarjör doldurma animasyonu ile sizleri vurması gibi ufak sinir bozucu ayrıntılar yaşasanız da çok işinize yarayacağına eminim. ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Ayın Siteleri

www.haberci.com



Coşkun Aral ve ekibinin tüm dünyada dolaşarak topladıkları haberleri ve tüm hikayeleri birebir okuyabileceğiniz son derece keyifli bir adres. Mutlaka favorileriniz arasında bulunmalı.

www.frpgrubu.cjb.net



FRP severler arasındaysanız özellikle resim toplamak ve koleksiyonunuzu geliştirmek için bu siteyi kullanabilirsiniz. Eğer Ankaradaysanız ve kendinize grup arıyorsanız size yararlı olabilir.

www.cmplanet.com



Championship Manager seviyorsanız bu siteyi de çok seveceksiniz. Zaten çoktan haberiniz olmuştur bile. Ama kaçıranlara söylüyoruz aman burayı atlamayın.

www.gamextream.com



Oyunlar hakkında bilgi alışverişi yapabileceğiniz, herkesin bilmediği bir oyun forumu. Genelde tam oyun sapıkları kullanıyor diyebiliriz aman dikkatli olun, Selçuk da burada.

ULTIMA ONLINE

Buraya kadarmış

Biliyorum çok sert bir başlık oldu ama maalesef buraya kadar. PC Gamer dergisindeyken tanıştığım ve o zamandan bu yana deli gibi oynayıp bir türlü bırakamadığım UO ile yaklaşık 4 senedir beraberdim. Oyunu ilk gördüğümde ekrana bakıp kalmıştım. Oynamak yerine oturup seyretmiştim çünkü oyun o zamanki patronumun bilgisayarındaydı ve oynamak için resmi bir hesap gerekiyordu. Hemen orijinal bir oyun siparişi verip gelir gelmez heyecandan ellerimin titremesine rağmen nasıl kutuyu açtığımı unutamam. Oyuna girmiş ve bir hafta boyunca herşeyi unutup dergide yaşamıştım. İlk öldürüldüğüm an yaşadığım öfkeyi ve bandiği, evleri olanlara nasıl kıskanarak baktığımı, parasızlıktan kıvranıp insanlardan nasıl ev parası dilendiğimi hiç unutamam. Fakat en keyifli zamanlarımı GKV'yi toparladığım zaman yaşamıştım. Toplu çıkılan guild raidleri, bir araya gelip aptal aptal eğlenmemizi, birbirimize yardım edişlerimizi dun gıbı hatırlıyorum. Ultima bana çok güzel arkadaşlıklar kazandırdı. Hemde bir türlü yüzyüze gelemediğim halde senelerdir ICQ'da her rastlaştığımızda sevindiğim ve saatlerce muhabbet edebildiğim arkadaşlar. Guild arkadaşlarımla Taksim'deki Burger King'in tepesinde buluştuğumuzda sanki senelerdir tanışıyormuş gibi sohbet edebilmemiz beni çok şaşırtmıştı. Şimdi bunların hepsini güzel anılar dosyasına kaldırıp saklama zamanı geldi. Çünkü ülkemizde Ultima'nın izlediği yol ve Origin'in kendi serverlarında yaptığı abuk subuk "yenilikler" sonra Ultima sayfaları sizlere karşı olan görevini fazlasıyla yaptı ve ömrünü doldurdu. Artık orijinal serverlarda oynayan çok az insan var. Türkiye'de ise çok server açıldı ve hepsi birbirinden farklı sistemlere sahip. Bu durumda her ay hepsinde oynayıp burada yazmam mümkün değil. Serverlardan yalnızca birinde oynayıp onun hakkında bir şeyler yazmak ise diğerlerine haksızlık olacak. Bu durumda maalesef Ultima Online sayfası kapanıyor. Ben de profesyonel olarak açık tuttuğum 4 senelik account'umu bu yazıdan sonra kapatıyorum.

Bundan sonra

Artık bu sayfada her ay başka bir devasa online oyun göreceksiniz. Bir ay Dark Age of Camelot, öteki ay Shadowbane, World of Warcraft ya da Starwars Galaxies. Her zaman ülkemizde oynanan ya da oynanacağımı ön gördüğümüz oyunlar hakkında bilgiler, taktikler bulacaksınız. Özellikle ben artık DaC oynadığımdan her ay onunla ilgili bilgiler vereceğimi garanti ediyorum. Bir süre sonra ikinci nesil oyunların gelmesiyle DaC'un da pabucu dama atılabilir. Kim bilir ki? Son çıkan haberlerden sonra yapısı gereği DaC ne kadar ileri gidecek ya da Shadowbane'in ülkemize Türkçe olarak girmesiyle bu oyuna ne kadar büyük bir ilgi olacak hepsini önümüzdeki aylarda göreceğiz. Yeni oyunlar grafik olarak üstün olmalarının yanında artık içerik olarak da Ultima Online'a kafa tutmaya başladılar. Artık her oyuncu kendi evini almanın peşinde koşmaktan daha çok arkadaşlarıyla bir araya gelip kendi kasabasını kurmaya çalışıyor. İçini döşemesi ve binek hayvanları alabilmenin yanında Satyr, Giant ya da Minatour gibi ırklar seçerek bir at kadar hızlı koşabilmeleri bu gibi ayrıntıları ortadan kaldırıyor. Gelecek olan yazılar tanıtımdan daha çok zaten oyunu oynamakta olan oyunculara yönelik olacak. Böylelikle her ay ufak bir strateji rehberi okumanızı sağlamaya çalışacağım.

Yeni server

Hakkında çok e-mail geldiğinde bir açıklama yapmanın gereğini duydum. Geçen ay tanıtımını yaptığım, daha doğrusu serveri bizzat hazırlayan grubun bir üyesi tarafından birinci elden tanıtımı yapılan Limbscomb server'ının internet sitesi adresi www.asp.gen.tr olmalı. Fakat site hala açılmış değil. Eğer adres yanlışsa bu konuda doğru cevabı server yetkililerinden bekliyorum.

Tabii Ultima Online'ı da tamamen silip atmayacağız. Türkiye'de yeni bir server açıldığında veya yeni bir Ultima Online görev paketi çıktığında ilk önce buradan öğreneceksiniz bütün detayları. Eee, ne de olsa dört yılın el emeği göz nuru var bu oyunda. Öyle kolay kolay silinip atılamıyor. Tıpkı eski bir sevgili gibi.

Eveeeet artık yukarıdaki kılıcı kınına geri koymanın zamanı geldi. Şöminemin üstüne kaldırıp yayımı omuzuma asacak ve Albion'da ava çıkacağım. Sakın Kay serverında Midgard tarafına geçip karşıma dikilmeyin. Biz genel olarak düşmanlarımızı sevmeyiz, ama Midgard'lılara karşı kılıçlarımızın ucunda bulacağınız özel bir ilgimiz vardır. Cesedinizin üzerinde dans ederim sonra.

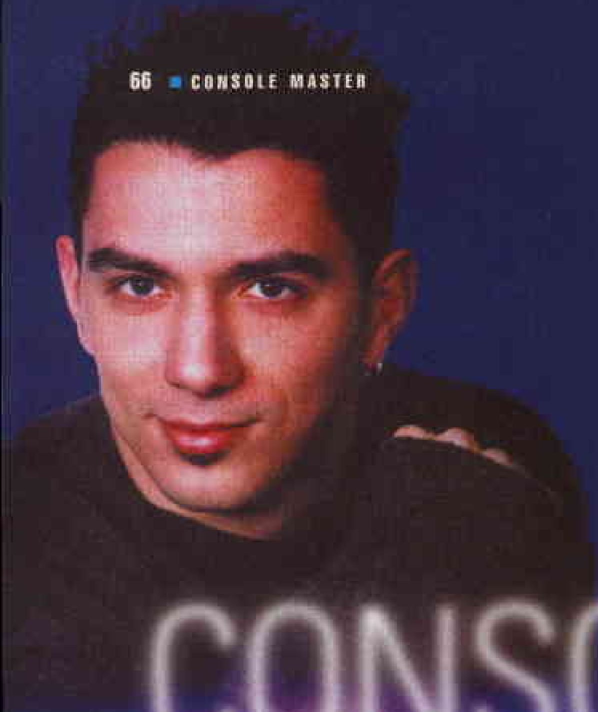
Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Bilin bakalım: Büyük bir lag'ın ardından aynı noktadaki 10 kişi koparsa geriye kalan tek kişinin üzerinde kaç tane yaratık bitebilir?



Dragonlar öldüklerinde hep yan yatarlar değil mi? Oysa bu yüzüstü yatıyor. Başımıza taş mı yağacak ne?





CONSOLE MASTER

Oyun adamı aptallaştırır mı?

Efsaneden vazgeçmiyoruz!!!
İşte yakında çıkacak olan PS One oyunları...

Austin Powers Pinball
Rainbow Six: Lone Wolf
Planet Of The Apes
Speed Machine
Shadow Gunner
Grand Theft Auto Compilation
Mobile Armor
Aces Of The Air
Spec Ops: Airborne Commando
102 Dalmatians: Puppies To The Rescue
Delta Force: Urban Warfare
Gundam Battle Assault 2
Black & White
CapCom vs. SNK:
Fight Of The Millennium 2000 Pro

Japonya' da bir psikoloji profesörü bu soruya evet yanıtını veriyor. Amcanın araştırmasına göre çok oyun oynamak, insanların konsantrasyon kaybetmesine, kolay sinirlenmesine ve başkalarıyla anlaşmakta sorunlar yaşamasına sebep oluyormuş. Ben kendimi bildiğimden dolayı amcaya pek katılmıyorum. Tamam, belli ki adam profesyonelce çalışmış, beyin dalgalarını ölçmüş biçmiş falan. Bence bu tarz raporlar iki üç yerden daha onaylanmadan inanmak mantıklı değil, kaldı ki dünyada böyle havada kalan çok rapor var. Bir araştırma yapılacaksa, bu video oyunları ile değil, pembe diziler ile ilgili olmalıydı. Bir de olaya şu açıdan bakalım; bu araştırma bir profesör tarafından yapılmış. Profesörler, böyle gereksiz araştırmaları üniversitelerinden para koparmak için yaparlar. Japonlar da cins midir nedir, hem üretiyorlar, hem de kötülüyorlar.

Her neyse, gelelim kısa haberlere. Bu ay konsol sayfalarında ufak değişiklikler yaptım,umarım hoşunuza gider. Yeni eklenen CM Extra bölümü birçoğunuzu oldukça ilgisini çekecektir. Console Master Eylül güzeli olabilmek için Smash Court Tennis' den Anna Kournikova ile Moto GP 2' den Hitomi Yoshino kapıştı, iyi olan kazandı. Hazır İstanbul' a gelmişken bir haftamı ofisten dışarı adım atmadan geçirdim. Ortam güzeldi walla, envai çeşit konsol (PSX, PS2, PS3, PS4...), paso oyun, müzik Maykıl, yanımda şokella, ekmeğin de yarısını uçurmuşlar ama vatan sağ olsun. Ofiste elden geçirilmedik adam kalmadı, oyunlarda herkesi şöyle bir sıraya dizdim. Öncelikle geçen ay beni "Emin birikintisi" şeklinde çizen Fırt ile bir ISS dostluk maçı yaptık, yanıt babında 5-0 ben çizdim:). Ofis tayfasının iyice suyu çıkınca, ziyarete gelen okur kitlesine saldırdım. Bir anda kendimi kaybedip tee Gaziantep' ten gelen Berkay' ı gözüme kestirdim. İki kutu da fıstık getiren elemanı 7-0 yenip sanırım biraz ayıp ettim:) Fakat, uzun zamandır beni Street Fighter' da yeneceğini düşünme yanılgısına düşen Mega Volkan adındaki okurumuz ofise gelince, kendisini gerçeklerle yüzleştirmekten çekinmedim (isim size de biraz tanıdık geldi mi?). Bu kapışmaların en ilginci, neredeyse elini ilk defa PlayStation 2' ye dokunduran Gökhun' un benimle başa baş maçlar çıkarmasıydı, takdir ettim & saygı duydum. Son olarak nick' inin başındaki "gay" kısmını kaldıran Onur' cuğuma hayırlı olsun demek istiyorum; aramıza hoş geldin koç:)



Ayın Güzeli: Hitomi Yoshino- Moto GP

PlayMail

Mutluluğun resmini yapabiliyor olsaydınız bile ne değişirdi ki? En iyisi oyuna devam.

Achtung!!! Attention!!! Tikkat!!! Pek mühim notlar:
1- Lütfen sorularınızın sonuna adınızı yazın.
2- Lütfen PC ile ilgili sorularınızı bana sormayın, yanıtlanmayacaktır.
3- Artık yüz bin kez yanıtladığım için Tomb Raider serisi, Dino Crisis ve Silent Hill 1 ile ilgili sorularınızı yanıtsız bırakacağım, duyurulur.

MEGA TERCÜMANLIK HİZMETLERİ A.Ş.

Merhaba Mega, ben bir futbol hastasıyım ve geçen ay incelediğin Winning Eleven 2002' yi hemen aldım. Fakat oyun Japonca ve menülerini çözemiyorum. Nasıl İngilizce' ye çevirebilirim, veya sen bana şıkları yazıp yollar mısın? Çok sabırsız bir insanım ben, ne olur çabuk ol.

Tarık Vural

ME -Özel çevirmeniniz emrinize amade. Sarayım mı, yoksa burada mı yersiniz? Sen en iyisi ISS Pro Evolution 2' yi satın al, biraz oynayıp menülerini ezberle, ardından WE2002' ye geri döner ve rahatlıkla oynarsın.

5 FAKTORİYEL

Merhaba, günlerden beri Silent Hill' deki piyano ile uğraşıyorum. Anladım ses çıkarmayan tuşlara belirli bir sıra ile basmalıyım ama bulamıyorum işte. Ne olur yardım et.

Tolga Arifoğlu

ME - Bu bulmaca için defalarca dergide değişik çözümler verdim, elli milyon e-posta yanıtladım, ama dört senedir hala en çok sorulan soru bu. Artık son noktayı koyuyorum. Ses çıkartmayan beş tuş var, yani en kötü ihtimalle bütün kombinasyonları sırayla denersin. Sadece biraz matematik bilgisi; 5! = 120 deneme anlamına gelir. Yarısına gelmeden de bulursun.

BEYHUDAR

Merhaba Mega, umarım sorularımı cevaplayabilecek kadar iyisindir.
1- Game Boy Advanced' de PAL, NTSC gibi versiyonlar var mı?
2- ISS mi, PES mi?
3- DOOM 3' ün X-Box' a çıkacağı doğru mu?
4- Nintendo GameCube Türkiye' de satışa sunulacak mı?
Sorularımı cevaplarsan çok berhudar olurum, haydi kal sağlıcakla.

Ramazan Koruk

ME - 1- 0 dediklerin versiyon değil, görüntü sistemleridir ve GBA' larda böyle sistemler yok.
2- Porsche mu, Ferrari mi?
3- Bu gidişle çok zor, sistem kaldıramaz.
4- Walla bende bir tane var(?) Nintendo Türkiye'ye distribütörlük verirse çıkar, ama şimdilik öyle bir girişimleri yok.

SIRADAKİİİİ...

Selamlar sayın insan, işte sorularım...
1- Mister Mosquito PS2' ya çıktı mı?
2- MGS2 ve Devil May Cry' ı bitirdim, sırada ne olmalı?
Bir de konsol oyunlarına biraz daha yer vermenizi ve PlayStation 2 oyunlarını senin tanıtmanı çok istiyorum.

Ahmet Erdoğdu

ME - Selam uzaylı, biz dostuz ve sorularını yanıtlayacağız.
1- Evvet.
2- Kesinlikle Grand Theft Auto 3. Yoksa hala bulaşmadın mı?
Konsol oyunlarına şimdilik mümkün olduğu kadar yer veriyoruz, ileride artabilir, artmaya da bilir. Oyunları benim tanıtmama gelince, bunu istemene çok sevindim ama genç yeteneklere de şans tanımak lazım bence, hem dergi daha renkli oluyor böyle:). Şaka bir yana, ben de istiyorum ama şimdilik şartlarım elvermiyor, umarım yakında olur.

CODEC' İNİ YİYİM

Sim Emin Abi, ben Metal Gear Solid' de ilk hangardan çıkmak için gerekli olan Meryl' in codec numarasını bulamıyorum. Sen bana söyleyebilir misin?

Starlit Sea

ME - Aslında 140.20 ama sen yabancı değilsin, sana 140.15 olur.

GTA3 PSX' E Mİ GELİYOR???

Bazı sitelerde Grand Theft Auto 3' ün PS One için yapıldığı söyleniyor, doğru mu?

Soner Özkan

ME - Bahsettiğin siteyi inceledim, adamlar çok iyi İngilizce bildiklerinden olsa gerek, mevzuyu yanlış anlamışlar. PS One için çıkan GTA3 değil, önceki üç oyunu kapsayan bir nostalji paketi: GTA Compilation. Ağzı olan konuşuyor walla.

haberler

PLAYSTATION 2 NİHAYET ONLINE

PlayStation 2' niz ile yeni stadyumlar, müzikler ve karakterler mi indirmek istiyorsunuz? Yoksa bir oyunda dünyanın en iyisi olabilmek mi? Sonunda PS2 network kartı piyasaya sürüldü. Hem v90 analog dial up modem, hem de ethernet kart özelliklerine sahip olan bu cihaz sayesinde her türlü bağlantıyı kullanabiliyorsunuz. İnternet' ten oyun oynayabilmeniz için standart bağlantınızı değiştirmenize gerek yok. Aletin yanında, içinde Twisted Metal: Black Online, Frequency ve Madden NFL 2003' ün oynanabilir demoları da bulunan başlangıç diski veriliyor. Her seferinde ISP ayarlarını yapmamak için de ilk bağlantıda ayarlarınız hafıza kartınıza 137kb' lık dosya olarak kayıt ediliyor. Şu anda piyasada olan SOCOM: US Navy Seals oyununu satın alırsanız, yanında sesli iletişim kurabileceğiniz kulaklık da veriliyor. Bu yılın sonuna kadar çıkacak olan online oyunlar şöyle:
ATV Offroad Fury 2, Auto Modellista, Frequency Sega Sports NFL 2003, Madden NFL 2003, My Street, NFL GameDay 2003, Socom: US Navy Seals, Tony Hawk' s Pro Skater 4, Tribes Aerial Assault, Twisted Metal: Black Online

KOF VE METAL SLUG CEBE GİRİYOR

İskoç yapımcı Digital Bridge, kapanan SNK' nın klasik oyunlarını Java destekli cep telefonlarına getiriyor. Ayrıca firma, Neo Geo' nun oyunlarını geliştirip tekrar piyasaya süreceğini de açıkladı. Bunun anlamı The King Of Fighters, Samurai Shodown ve Metal Slug gibi oyunların yeni versiyonlarının yeniden oyun salonlarına, konsol ve el sistemlerine geleceği olarak yorumlanabilir. Ne var ki şimdilik bir zaman belirtilmedi.

NIGHTMARE CREATURES 3 GELİYOR

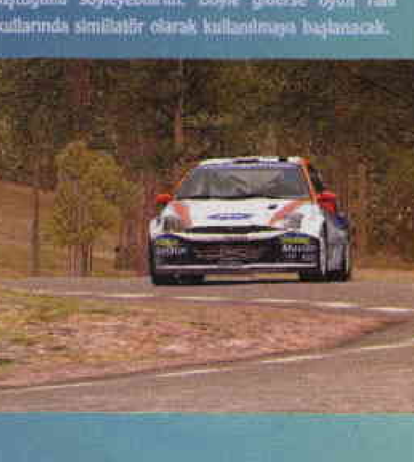
Ubi Soft ve Kalisto, Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness' ın yapımda olduğunu duyurdu. Daha fazla detayı açıklanmayan oyun, 2003' ün ikinci çeyreğinde piyasada olacak.

GBA MP3 ÇALAR

SongPro şirketi, GameBoy Advance için mp3 de dahil birçok dijital müzik formatını destekleyen bir eklenti üretiyor. 100$ civarı bir satış bedelinden bahsedilen aygıt, ekranında şarkı ile ilgili bilgileri, sözleri ve reklamları gösterecek. Umarım fiyatı daha düşük olur, çünkü bu paraya GBA' ya takılacak bir eklentiden daha iyi bir mp3 çalar alabilirsiniz.

CMR 3.0 ARABALARI BELLİ OLDU

Colin McRae Rally 3.0 da bomba gibi geliyor ve liderliği 2.0' dan devralacak gibi gözüküyor. Şimdiye kadar hiçbir ralli oyununun yanına bile yaklaşamadığı CMR serisinin yeni arabaları belli oldu:
Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B Sti, Ve diğer gizli arabalar
Oyun görsel olarak inanılmaz; önceki oyunun tam 16 katı daha detaylı. Bu kez her araç en az 14000 poligondan oluşuyor. Daha iyi anlatmak için Gran Turismo 3 A-Spec' deki mükemmel arabaların 6000 poligondan oluştuğunu söyleyebilirim. Böyle giderse oyun ralli okullarında simülatör olarak kullanılmaya başlanacak.



eXtra CONSOLE MASTER

Grand Theft Auto 3 Sürprizleri

Uçak ile şehir üzerinde nasıl gezilir? Hayalet adaya nasıl gidilir? Tankı uçurmak mümkün mü?

Grand Theft Auto 3' deki kesik kanatlı uçağın uçurulamayacağını mı zannediyorsunuz? Ya da en fazla on saniye mi havada kalabiliyorsunuz? Console Master, gelen onlarca e-postaya en güzel yanıtı veriyor. Okyanusa çakılmak yerine Liberty City' yi çok daha farklı bir perspektiften inceleyebilmek için yazının devamını okumaya başlayın. Şimdiden iyi uçuşlar.



1- Birincisi havalimanının hemen girişindeki üçüncü hangarda.



2- İkincisi için aynı yolu izleyip kalkış pistinin başına gidin.



3- Üçüncüsü pistin sonundaki iki hangardan birisinde.



4- Eğer gerekli araçları tamamladıysanız, dördüncü uçağı Portland' daki Import / Export Garage' da bulabilirsiniz.

Önce uçak bulalım...
Uçurmak için önce dört Dodo' dan birisini bulmak gerekir.

Kemerlerinizi bağlayın...
Kalkıştan önce radyoyu kapatın ve uygun bir görüş açısı belirleyin. Console Master, uçağı arkadan ve yere en yakın açıyla takip etmenizi öneriyor. Analog veya dijital tuşlardan hangisini kullanacağınıza karar verin; unutmayın ki bu iki seçenek birbirine tam ters işleyecektir.



1- Dodo' nun yönünü Staunton adasına çevirin, el freni ile birlikte gaza basılı tutun. Motor hazır olunca el frenini bırakıp aşağıya basılı tutmaya başlayın. Dodo giderek hız kazanacaktır.



2- Uçağın altından çıkan kıvılcımları gördüğünüz (veya sesini duyduğunuz) zaman kalkışa hazırsınız demektir; aşağı tuşunu bırakın, ama sakın yukarıya basmayın.



3- Dodo yükseklik kazanmaya başlayacak. Hemen yan görüntüye geçip uçağın burnunu düz tutmaya çalışın. Bunun için sürekli aşağı tuşuna hızlıca basıp çekmelisiniz. Basılı tutarsanız çakılacağınızı unutmayın.



4- İyi bir kalkışın sırrı, uçağı birden bire fazlaca yukarı çıkartmamaktır. Buraya kadar doğru yaptıysanız, yere paralel olarak Staunton adasına doğru uçuyor olmanız gerekir. Unutmayın, yukarı tuşuna basmamalısınız.

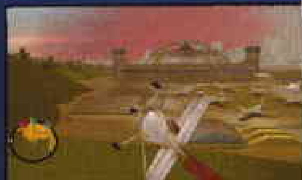
Kalkış
Havaalanında kalkış için iki adet pist mevcut. İstediğinizi seçebilirsiniz, fakat Console Master, rüzgar durumunu da düşünerek size diğer uçakların da kullandığı pisti öneriyor. İniş - kalkış yapan diğer uçakları önemsemenize gerek yok; çarpmadan, direk içlerinden geçebiliyorsunuz.

Havada kalma
Kalktıktan sonra tekrar düşmemek için öncelikle kesinlikle gazı kesmemelisiniz. Dodo aşağıya doğru gitmeye başlarsa bırakın gitsin, mutlaka ihtiyacı olan rüzgarı tekrar yakalayıp yükselecektir. Bunu hissettiğiniz zaman, aşağı tuşuna basıp çekmeye başlayıp uçağın burnunu düzeltin. Eğer irtifa kaybetmiyorsanız ama Dodo titriyorsa, bunun sebebi rüzgarın yönü olabilir. Çok hafifçe sağa ya da sola basarak bu durumu düzeltebilirsiniz.



İşin sırrı paniklememekte. Şunu bilin ki uçağınız siz doğru kontrol edebildiğiniz sürece düşmeyecektir.

Dönüşler
Artık havadasınız ve uçağınızı düzgün tutabiliyorsunuz, ama kesik kanatlar Dodo ile dönmeyi güçleştiriyor. Yine de basit kurallarla dönüş yapmak mümkün.



1- Asla yön tuşlarına basılı tutmayın, sadece hafifçe basıp çekin, aksi takdirde spin atıp kontrolden çıkarsınız. Bu arada uçağın burnunu da düz tutmayı unutmayın.



2- Fazlalıkları düzeltin, örneğin sağa fazla döndüyseniz yola devam etmeden mutlaka uçağı toplayın.



3- Çarpmadan ve çakılmadan dönmek için kendinize zaman verin. Dodo' yu çok çabuk çevirmeye çalışmak başarısızlıkla sonuçlanacaktır. Sadece basılı tutmamayı, basıp çekmeyi öğrenin. Alışıp uzmanlaşmanız çok zaman almayacaktır.

İrtifa kazanma

Şimdi uçağınızı kullanmak için gerekli her şeyi biliyorsunuz. Artık sıra daha fazla yükselip şehri incelemeye geldi. Buraya kadar ki adımları tam olarak uygulamadıysanız lütfen devam etmeyin, tekrar deneyin. Yükselmek için iki yolunuz var, birisi kolay, diğeri zor.



1- Kolay yol: irtifa kazanmanın en kolay yolu adaların etrafında dolanmaktır. Siz uçtukça Dodo kendi kendine irtifa kazanacaktır. Biraz rahatladığında iki saniye yükselmesine izin verip, burnunu tekrar düzeltebilirsiniz. Uçabileceğiniz en yüksek noktaya çıktığınızda dönerken çok daha rahat olacaksınız. Bu en yüksek nokta, yaklaşık olarak Callahan Köprüsü' nin en yüksek noktasından biraz daha yüksek.



2- Zor yol: bu yol karşınıza çıkan binalardan hızlıca kaçabilmek için kullanılabilir. Bunun için iki saniye yukarıya basılı tutup çekmelisiniz. Dodo' nun burnu yukarıya yönelecek ve hemen irtifa kazanacaksınız. Bu durumda uçağın daha fazla yükselmesi mümkün değil, hemen burnunu düzeltmelisiniz. Bu yolla kazanacağınız yükseklik on beş metre civarında olacaktır ama yanlış yaparsanız aynı mesafeyi aşağıya doğru toparlamak için kullanmak zorunda kalırsınız.



3- Dodo' yu bazı nesnelere temas ettirmemeye özen gösterin, yoksa kamera açısı kilitlenip uçağınız kontrolden çıkabilir.

Uçağı İndirmek

Dodo' yu düzgün indirmek, kaldırmaktan daha zor. Uçağı iyi derecede kontrol etmeye başladığınızda indirmeyi de deneyebilirsiniz. Bunu öğrenmek için de yine havaalanındaki pisti kullanın. Aynı şekilde havalanıp uçağınızı düzelttikten sonra hemen sağa dönün ve kullanmadığınız diğer piste yönelin.



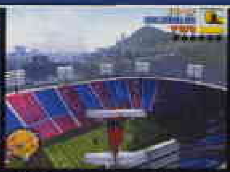
1- Gazı kesin, bu hem sizi yavaşlatır, hem de parmağınızı serbest bırakır. Dodo' nun dönüş ardından stabil olduğundan emin olun. Eğer uçağınız titriyorsa inişiniz çok güç olacaktır. Dodo' nun burnunu yere göre en az 45 derece olacak şekilde kaldırın.



2- Dodo yavaşça alçalacaktır, fakat siz sakın burnu 45 dereceden aşağıya indirmeyin. Duruma göre yukarıya basıp çekebilir veya basılı tutabilirsiniz. Dodo' nun arka tekerleği de yere dokunduğunda R1 ve kareye basılı tutarak tam olarak durun. Bunu birkaç kez denemek durumunda kalabilirsiniz, hevesiniz kırılmasın.



1- Kenji' nin Casino' sunun çatısına inmeye çalışın, dekorasyon hoşunuza gidecektir.



2- Staunton adasındaki stadyumun üzerinde uçun. (o yazı da ne?)



3- Portland' daki tankere inmeye çalışın.



4- Shoreside Vale' deki barajın üzerinde uçun.

Dodo ile eğlenmek

Artık uçağınızla yapamayacağınız hareket kalmadığına göre işin tadını çıkartmaya başlayabilirsiniz. Dodo ile daha önce ulaşamadığınız pek çok yere ulaşabilirsiniz. İşte size birkaç ilginç örnek, gerisini size bırakıyorum.

Uçuş süreniz Stats menüsünde saniye olarak görünecektir. Havada kalma süresi alanındaki dünya rekoru 49 saat ile Noop adında bir elemana ait.

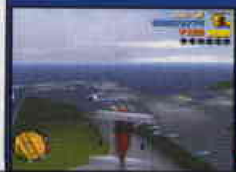
İspat isteyenler http://community-2.webtv.net/Andrew461/dodo adresine göz atabilirler.

Hayalet kasaba gerçek mi?

Console Master dedikodulara son veriyor! İşte hayalet kasabanın haritası, resimleri ve gidiş teknikleri. Hayalet kasaba, aslında sadece oyunun açılış görüntülerindeki banka soygununda kullanılmak üzere tasarlanmış tek caddelik bir yerdir. Oyunda göremediğimiz "The Liberty City Bank" ve önündeki zırhlılar bu kasabadadır. Programcılar bu kasabayı Shoreside Vale' deki barajın ardına, denizin üzerine saklamışlar. Fakat sadece görülebilir olan kasabanın içinde yürümek veya uçakla inmek mümkün olmayacaktır.



1- İşte haritanız, kolay gelsin.



2- Bu kez uçağınızı denize çevirip kalkış yapın.



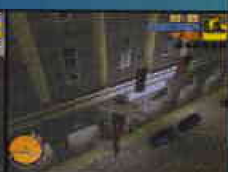
3- Hemen sağa yönelin ve kıyıdan ayrılmadan yolunuza devam edin.



4- Çok geçmeden hayalet kasaba karşınızda belirmeye başlayacaktır.



5- Binaların içinden geçebilirsiniz.



6- İşte oyunun başındaki banka ve zırhlılar.

Tankı uçurmak!!!

"-Yok artık, daha neler" demeyin, oyundaki tankı uçurmak da mümkün. Fakat bunun için önce şu kodu girmelisiniz: sağ, R2, yuvarlak, R1, L2, aşağı, L1 ve R1. Kod onaylandıktan sonra kendinize bir tank bulup havaalanına gidin (Tank hilesi: yuvarlak(6), R1, L2, L1, üçgen, yuvarlak ve üçgen). Tankla manevra yapmak çok daha zordur, fakat hayalet kasabaya gitmek mümkündür.

Dedikodulara inanmayın!!!

Son olarak bazı soru işaretlerini kaldırmak istiyorum. Şehrin etrafında uçan tam kanatlı bir Dodo olduğu doğru, ama bu uçak hiçbir şekilde kullanılmıyor. Oyundaki helikopter, 767 veya herhangi başka bir hava taşıtı uçurulmuyor. Hayalet kasabadan başka bahsedilen bir dördüncü ada daha yok. Hayalet adaya ulaşabilmek için oyunu yüzde yüz bitirmiş olmanız gerekmiyor. Gelecek ay görüşmek üzere, Bye&Smile...



1- Pistin başındayken tarenizi tam arkaya çevirin.



2- Gaza basılı tutarken sürekli ateş edin.



3- Bir süre sonra Rhino havalanmaya başlayacaktır.



4- Rhino ile gaza basılı tutmaya gerek yoktur ama sürekli ateş etmelisiniz.



5- Ve Console Master, bir sonraki macerasına doğru çoktan yelken açmıştır bile...



Onimusha: Warlords

Resident Evil'ın oğlu, Devil May Cry'ın amcasına merhaba deyin

İnceleme yazılarında özellikle uymaya çalıştığımız bir prensibimiz var: Bir oyun eski ise, incelenmez. Tabii bu bir kaide ve bildiğiniz gibi bazı istisnalar kaideyi bozar. Bu istisnalar

A- Eğer oyun daha önce ülkemize gelmemişse B- Orjinal olarak yarı fiyatına yeniden piyasaya sürülmüşse ve de C- Daha önce incelenmemiş olması sizler için bir kayıp ise, o oyun her halükarda incelenir. Onimusha Warlords her üç istisnaya da uyuyor.

Lord Nobunaga

Capcom yapımı olan Onimusha, Resident Evil serisi ile şimdiden bir klasik olan Devil May Cry'ın karışımı bir tada sahip. Resident Evil'daki gibi ağır ağır her yönden üstünüze gelen düşmanlar, bir yerden alıp başka bir yerde kullanmanız gereken eşyalar ve çözmeniz gereken bilmeceler var. Ama mermi sakla-



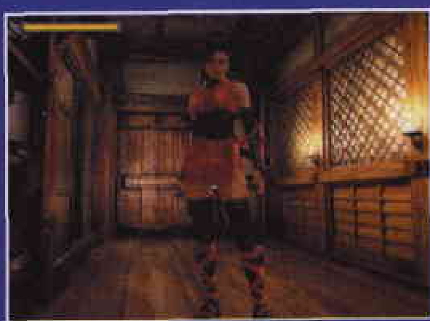
Devil May Cry'ı seviyorsanız samurayların o yavaş ve asil dövüş tekniğine de hemen alışacaksınız.

mak veya kaçmak zorunda değilsiniz, çünkü Devil May Cry'daki gibi azgın kılıç dövüşleri, üzerinizdeki her türlü silahı güçlendirmenizi sağlayan bir upgrade sistemi ve şeytanların dünyayı ele geçirmesi temalı bir hikayesi var.

Oyunun hikaye başlangıcı gerçek Japon tarihinden alınmış. Ama giriş demosundan sonrası tamamen kurgu. Şöyle ki:

Japonya'yı tek bir kral altında toplayıp birleştirmek isteyen general Yoshimoto Imagawa, gayet büyük bir orduyla önüne çıkan her klanı ezerek Japon topraklarını bir uçtan diğerine geçmektedir. Tabii altında toplanılacak müstakbel kral da bizzat kendisidir. Sefer sırasında Okehazama ovasında gecelemek için duran ordusu, Oda klanının lordu (bu klanı PC'deki Shogun: Total War'ı oynayanlar hemen hatırlayacaktır) Lord Nobunaga'nın 2000 askeri tarafından sessizce saldırıya uğrar ve Lord Imagawa öldürülür (2000 kişilik ordu nasıl olmuş da sessizce saldırmış, bana sormayın; tarihçilere sorun). Ama Lord Nobunaga zaferine sevinemeden gırtlağına giren bir ok kanalıyla ölüverir. Ama ölmeden hemen önce şeytanlar ile bir anlaşma yapar. Bu sırada kahramanımız samuray Samanosuke Akechi bir tepeden olan biteni izlemektedir. Kayıtsız tavırları dikkat çeker.

Tam bir yıl sonra Mino bölgesindeki Ibayama kalesinde hizmetkarlar ve askerler garip bir şekilde kaybolmaya başlar. Samanosuke'nin kuzeni olan Prense Yuki olaylardan tır-



sıp kuzeni Samanosuke'ye bir mektup yazar. Bu arada Prenses Yuki'nin kuzeni olan Samanosuke, derhal kaleye gelir ama birden ortaya çıkan şeytanların kuzen Yuki'yi kurtaramadığı gibi, kestaneyi zor kurtarır. Kocaman bir şeytan tarafından kalenin kuzey duvarına resmi çıkartılır Samanosuke'nin ve Yuki kaçırılır. Derhal karizmasını duvardan kazıyan Samanosuke yoldaşı hatun ninja Kaede ile birlikte şeytanların defterini dürmeye soyunurlar.

N'oğlumsun sen benim!

Kusura bakmayın, hikayeyi yazarken cıvıttığımın farkındayım, ama bu "kötü şeytanlar güzel kızı kaçırır, esas kişi de onu kurtarırken eli kayar, dünyayı da kurtarıverir" klişesinden bıktım usandım. Keşke hikayeyi tamamen gerçek Japon tarihinden alsalarmış demeden alamıyorum kendimi. Yine de, animelerden











hoşlanıyorsanız (bkz. ben) Onimusha'nın hikayesindeki tekdüzeliği görmezden gelebilirsiniz, ki ben geldim (bkz. hala gelmekteyim).

Oyun başlar başlamaz, eski bir güç olan Ogre'ler tarafından Samanosuke'ye büyülü güçlüleri olan bir eldiven veriliyor. Bu eldivenin oyunun tüm aksiyonunun üstüne kurulduğu iki özelliği var. Eldiven sayesinde öldürdüğünüz şeytanların ruhlarını emerek sağlık ve büyü gücünüzü dolduruyorsunuz. Ve aynı zamanda bu topladığınız ruhların bir kısmıyla da silahlarınızı geliştiriyorsunuz. Eldivene farklı güçler kazandıran üç küre koyabiliyorsunuz ve bu küreler elinizdeki silahı belirliyor. Mavi küre elektrik gücü, orta hızlı ve orta güçlü bir kılıcınız oluyor (Raizan). Kırmızı ateş gücü, bununla kodu mu oturtan ama yavaş bir kılıcınız oluyor (Enryuu). Yeşil ise rüzgar gücü, bununla da çok hızlı ama güçsüz bir çift taraflı kılıcınız oluyor (Shippuu). Her üç kılıcın da büyü gücü kullanan müthiş saldırıları var. Ayrıca, kare tuşuna basarak kombo saldırı yapabiliyor, R1 basılı iken düşmanınızın etrafında dönebiliyor. L1 ile de blok alabiliyorsunuz. Kombo, dönme ve blok hareketlerinin birleşimi ise size doyumsuz bir kılıç dövüşü kombinasyonu sağlıyor. Bir de yere düşürdüğünüz düşmanınızın üzerine geldiğinizde kılıcı direk olarak bünyesine saplayarak sonsuz acısına nokta koyabiliyorsunuz.

Açıkçası Onimusha'nın kılıç dövüşleri beni bayağı sardı. Devil May Cry'daki kadar enerjik değil dövüşler, havalarda taklalar atıp kılıçtan silaha, silahtan kılıca geçemiyorsunuz. Ama DMC'yi seviyorsanız samurayların o yavaş ve asil dövüş tekniğine de hemen alışacaksınız. Ayrıca, oyunun bir kısmında hızlı bir ninja olan Kaede'yi de yöneteceksiniz.

Kontrol ve hız

Oyunun dövüşleri o kadar estetik ve eğlenceli ki, Resident Evil'dan aldığı bulmaca çözme ve eşya toplama kısmı biraz iğreti kalıyor. Ama bunlar da olmasa oyun çok tekdüze olabilirdi. Zaten ne bulmacalar, ne de hangi eşyayı nerede kullanacağınızı bulmak hiç zorlamıyor sizi. Ve oyunun bir güzelliği de, kaybolduğunuzu zannetseniz de asla kaybolmamanız. Oyunun geçtiği kale, zindanlar ve şeytanların dünyası oldukça geniş olduğu halde oyun çaktırmadan sizi sürekli olarak doğru yola sevkediyor. Bu özellik Devil May Cry'da da vardı ve tasarımcıların bu konudaki başarısını takdir etmiştim.

Onimusha'nın en kötü yanı, inanılmaz kısa bir oyun olması. İlk oynayışınızda taş çatlasa 5 saate bitiriyorsunuz. Tabii her Capcom Survival Horror oyunundaki notlama sistemi burada da var. Oyunu ne kadar kısa sürede bitirdiğiniz, oyun sırasında kaç tane Florite topladığınız, ne kadar ruh emdiğiniz ve kaç düşman öldürdüğünüze göre bir not alıyorsunuz. Bu sayede oyundaki bazı ekstraları ancak ikinci ve üçüncü oynayışınızda görebiliyorsunuz. Ayrıca, oyun sırasında iki yerde size Dark Realm'e girme şansı veriliyor (kendinizle yaptığınız dövüşten sonra şeytan kapısından geri dönerken ve dış bahçedeki kuyuya girerseniz). Eğer girmeyi seçerseniz, yanınızda en az 4 Medicine olsun, çünkü sürekli güçlenen düşmanlara karşı 20 kat boyunca dövüşmeniz gerekiyor. Beşinci kattan itibaren çıkan sandıkları açarak çeşitli eşyaları topluyorsunuz ama esas amacınız 20. kattaki sandıktan çıkan Bishamon Ocaria'yı almak. Bu cihaz sayesinde oyunun en güçlü silahı olan Bishamon Sword'e ulaşacaksınız.

Kılıçların valsi

Sonuç olarak, her ne kadar sevmiş olsam da Onimusha'yı herkese tavsiye edemiyorum. Neden? Çünkü oyun çok kısa, birbuçuk yıldan eski ve de sadece kılıç dövüşlerinden ve Japon kültüründen hazedenlerin çekebileceği bir oyun. Ayrıca bu ay sonunda Onimusha 2'nin piyasaya çıkacak olacağını da söylemem gerekiyor. Ama anime'den, samuraylardan, Survival Horror oyunlarından veya hepsinden birden hoşlanıyorsanız Onimusha: Warlords hala oynanmayı hak eden, iyi bir oyun.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Capcom/ Aral İthalat
Tür • Aksiyon Adventure
Desteklenenler • Dual Shock, 1 oyuncu
Artılar • Eğlenceli kılıç dövüşleri. Üç değişik kılıç ile olası en iyi dövüş kombinasyonu sağlanmış. Sağlam grafik ve animasyonlar
Eksiler • Bin kere oyun konusu olmuş bir hikayesi var. Anime veya Japon kültüründen hoşlanmıyorsanız atmosferine giremiyorsunuz. Çok kısa bir oyun.
Son Karar • Yazının son paragrafındaki kararıma hala bağlıyım sevgili okuyucular.
Alternatif • Resident Evil X: Code Veronica %74 Devil May Cry %95

LEVEL NOTU %82



F1 2002

Formula 1 heyecanı devam ediyor!

İki Formula 1 oyununu yanyana koysanız ve hemen akabinde hafta sonu gazetesi eki edasıyla bu iki oyun arasındaki beş farkı sorsanız, bir şey diyemem. Formula 1 oyunlarında hemen hemen her şey aynıdır. Mesela her Formula oyununda; en az bir adet Michael Schumacher, bir adet Formula 1 arabası, Formula 1 pistleri ve bir adet de Pit Stop bulunur (vay be). Electronic Arts'ın son Formula 1 oyunu F1 2002'de de diğer Formula 1 oyunlarında olan her şey var. Eğer yoksa ne olayım sevgili Level sakinleri.

Bir adet Michael Schumacher...

F1 2002, aynı zamanda, Electronic Arts'ın PlayStation 2'ye yaptığı ikinci Formula 1 oyunu. Bu ikinci Formula 1 oyununda Quick Race ve Single Player adlarında iki farklı mod bulunuyor. Quick Race ile hiç zaman kaybetmeden oyuna başlayabiliyorsunuz. Oyunun Single Player kısmıysa biraz karışık. Single Player mod'u kendi arasında; Challenge, Single Grand Prix, Full Championship, Custom Championship ve Team Duel mod'larına ayrılıyor. Challenge mod'unda sizden ufak ve de tefek şeyler yapmanız isteniyor. Her oyunun başında ne yapmanız gerektiği detaylı bir şekilde anlatılıyor. Mesela Challenge'lardan birinde, pistin dışına tamamen çıkmadan virajı alarak rakibinizi geçmeniz gerekiyor. Bir diğer Challenge'da ise bir dakika içinde pisti tamamlamaya çalışıyorsunuz. Single Grand Prix'de gerçek Formula 1 kuralları olmadan sezon yapıyorsunuz. Full Championship'de ise 2002 Formula 1 sezonunu birebir olarak oynayabiliyorsunuz. Bu mod'da oyun başlarken karşınıza; Practice, Qualify, Warm-Up ve Race seçenekleri çıkıyor. Bu da, diğer Formula 1 oyunlarında olduğu gibi eleme turlarına katılmak zorunda olmadığınız anlamına geliyor. Yine de, biraz Practice yaparsanız hiç fena olmaz. Custom Championship mod'u, oyun kurallarını kendinizin belirlemesine olanak tanıyor. Yani kaç tur atılacağı veya zorluk derecesinin ne olacağı gibi detayları kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Son olarak, Team Duel mod'u ise bir takım arkadaşınızla beraber yarışmanızı sağlıyor. Bu şekilde, yarış sırasında takım arkadaşınızı koruyabiliyor veya onu yoldan çıkartabiliyorsunuz (yanınızda bir yetişkin olmadan takım arkadaşınızı yoldan çıkartmayın).

F1 2002'de multiplayer oyunlar; Split Screen, Tag Team, Time Challenge ve Full Season mod'larıyla destekleniyor. İki kişiyle başından sonuna kadar sezon yapabilmeniz, oyun için bir artı sayılabilir. Bunun dışındaki; Tag Team, Time Challenge ve Split Screen mod'ları da oldukça başarılı tasarlanmış.

Oyunun ilginç yanlarından biriyse, EA Sports kartları. Challenge ve Full Championship mod'larında dereceye girerseniz veya artistik hareketler yaparsanız, bu kartlardan birine sahip oluyorsunuz. Daha sonra, yeterli



sayıda kart topladığınız zaman yeni oyun mod'ları açılıyor. Bunun yanında, yine bu kartlarla arabanızı upgrade edebiliyorsunuz.

F1 2002'de sezondaki 11 takım da mevcut. Bunların arasında; Ferrari, McLaren, Sauber, Jordan, Bar, Renault, Jaguar ve Toyota gibi takımlar bulunuyor. Oyunda bahsi geçen yollar ise aşağıdaki listedeki gibi (aşağıda liste yok, yalancıyım): Hackenheim (Almanya), Monza (İtalya), Silverstone (İngiltere), Imola (Yunanistan), Melboune (Avusturalya) ve Barcelona (İspanya). Yalnız ufak bir sorunumuz mevcut: Bu yolların tamamı oyunun başında seçilemiyor. Sadece; Hackenheim, Monza ve Silverstone yollarını seçebiliyorsunuz. Şampiyonada başarılı olduğunuz zaman diğer yollar da açılıyor.

Oyunda farklı hava efektleri de kullanılmış. Yağmurlu ve normal hava şartlarında ya-



Interactive Pit Stop'ta tuşlara basabildiğiniz kadar hızlı basın, ki hemen Pit'ten çıkabilesiniz.



Eğer yardımcı kullanmıyorsanız, virajlara girerken mutlaka çok fazla hız kesin. Yoksa, screenshot'taki gibi, oyunun geri kalanını bir toz bulutu halinde tamamlamak zorunda kalabilirsiniz.



Oyunda kask kamerasıyla beraber 4 ayrı kamera bulunuyor. Bunlardan en heyecanlı olanıysa, kokpit kamerası.



İşte Split Screen mod'u.



rışabiliyorsunuz. Ayrıca hava şartları oynanışa da etki ediyor. Dolayısıyla yağmurlu havalarda normal lastiklerle yarışırsanız devamlı yoldan çıkıyorsunuz. Bunun olmaması için oyuna başlamadan önce lastiklerinizi değiştirmeniz gerekiyor. Oyunda da yalnız başınıza olduğunuzu belirtmem gerekiyor. Yani diğer Formula 1 oyunlarındaki gibi onlarca yardımcınız yok (Driving Aids). Sadece, virajlarda otomatik olarak hızınızı kesen bir yardımcınız var. Bunun dışındaki her şey size kalmış.

Formula 1 yarışlarının en ilgi çekici yanlarından biri kaza sahneleridir. Her zaman Formula 1 izlerken kaza olmasını iste... Eee, yok yok. Hiç kaza olmasın istemiş olabilirim. F1 2002'de de kaza sahneleri farklı kamera açılarıyla yeniden ekrana getiriliyor. Bu kısmı isterseniz 'Start' tuşuyla geçebiliyorsunuz. Oyundaki zorluk dereceleriyse; Easy, Medium ve Hard olarak sıralanıyor. Hard'da rakipleriniz çok daha hızlı yarışıyor.

Bir adet Formula 1 arabası...

F1 2002'de diğer Formula 1 oyunlarında olmayan ilginç bir şey var: Interactive Pit Stop. Eğer Interactive Pit Stop seçeneğini seçerseniz, Pit Stop'larda aracınızın bakımı ve parça değişimini kendiniz yapıyorsunuz. Burada yapmanız gereken tek şey tuşlara hızlı hızlı basmak. Interactive Pit Stop seçeneği Pit Stop'taki heyecanı tam anlamıyla hissetmenizi sağlıyor. Yine de bu seçeneği seçmeden otomatik Pit Stop'la da yarışabilirsiniz.

F1 2002'de çok basit bir kontrol sistemi kullanılmış. D-pad ve X tuşu dışında başka bir tuş kullanmanıza gerek kalmıyor. Yalnız, arabanızı yolda tutmakta zorlanacaksınız. Bunun nedeniyse kontrollerin çok hassas olması. D-pad'i sağa veya sola çektiğiniz zaman arabanız aşırı tepki veriyor. Oyunda iki farklı tarz seçebiliyorsunuz. Bunlardan biri Normal, diğeriyse Simulation. Simulation'da, Normal'e oranla arabanız daha ağır tepkiler veriyor. Yine de, Simulation mod'unda bile araçların çok gerçekçi hareket etmediklerini belirtmeliyim. Sanki aracınız yerde değil, havada gidiyor. Velhasıl kelâm, oyunun en çok rahatsız edici yanı da bu. F1 2002'nin hız hissini tam olarak verebildiği bir gerçek, ama dediğim gibi, oyun kesinlikle PC versiyonundaki kadar gerçekçi değil. Dolayısıyla eğer gerçek bir Formula 1 simulasyonu arıyorsanız, bu oyundan istediğinizi alamayabilirsiniz.

F1 2002'nin kaliteli ve heyecanlı olmasını sağlayan birkaç detay da var. Mesela, aracınız çok hızlandığı zaman bir anda her şeyin bulanıklaştığını farkedeceksiniz. Bunun dışında ufak çarpışmalarda da ağır çekimler ve yine blur efekti kullanılmış. Oyunun hız hissini verebilmesinin nedenlerinden biri de bu detaylar...

Oyunun grafikleriyse çok detaylı değil. Arabaların yansımaları oldukça hoş, ancak çevre ve diğer ayrıntılar es geçilmiş. En azından, yolda ve arabalarda biraz daha fazla poligon kullanılabilirdi. Her şeye rağmen, F1 2002'nin grafikleri gerçekçi sayılır. Bunun nedeniyse kaplamaların çok profesyonel kullanılmış olması. Sesler, oyunun artıları arasında sayılabilir. Her arabanın sesi birbirinden farklı ve gerçekleriyle birebir olarak aynı. Havaya girmenizi sağlıyor.

Bir adet de Pit Stop

F1 2002'nin, eksiklerine rağmen PlayStation 2'deki en iyi Formula 1 yarışı olduğunu belirtmeliyim. Arabaların gerçekçi hareket etmemesi affedilmez bir eksi, ancak oyundaki hız hissi ve ilginç detaylar bu eksiyi farkedememenizi sağlıyor. Eğer bir PlayStation 2'niz varsa ve Formula 1 yarışlarını seviyorsanız, bu oyunu alabilirsiniz. Haydi bakalım.

Dipçik Not: F1 2002 eski PlayStation gamepad'ine destek vermiyor.

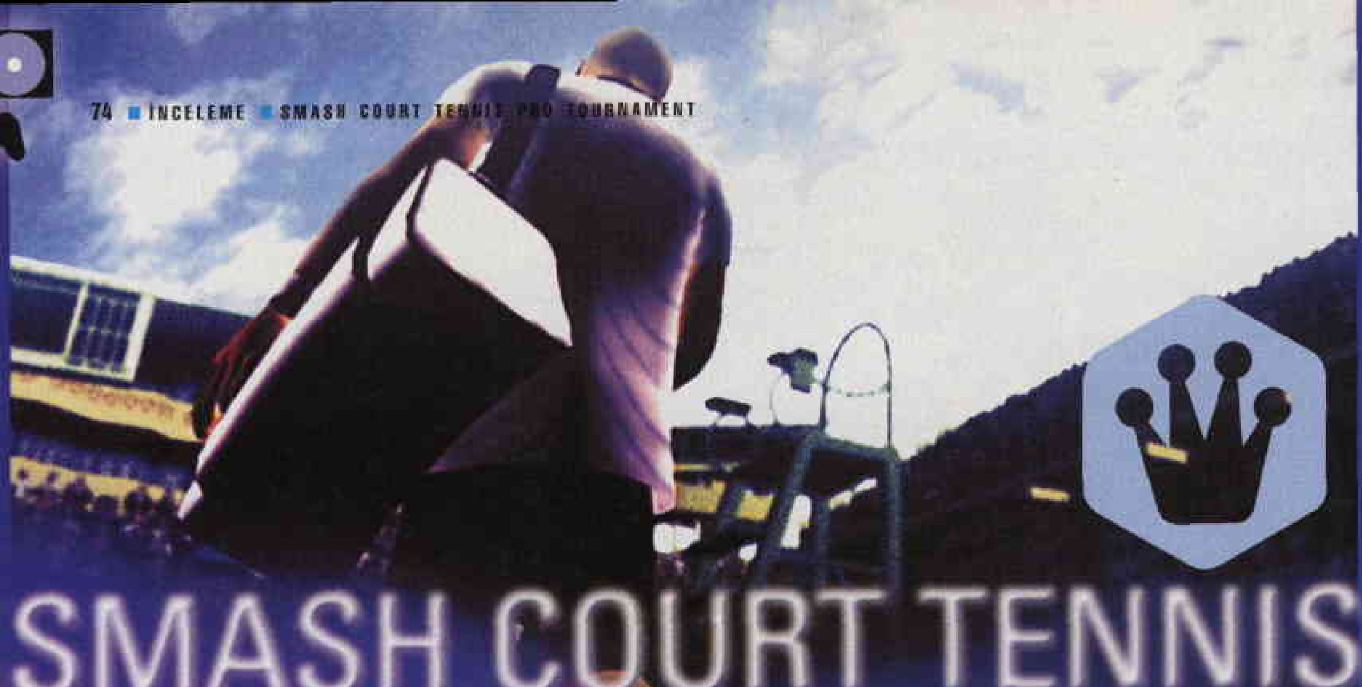
Dipçik Not versiyon 2.4.1: Klavyemin 'Space' ve de 'P' tuşları, ancak şiddetli darbeye maruz kaldıkları zaman çalışıyorlar. ▪

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.easportsf1.com
Yapım • Electronic Arts
Dağıtım • EA Sports
Tür • Yarış
Desteklenenler • Dual Shock, 2 oyuncu.
Artılar • Interactive Pit Stop seçeneği. Formula 1 2002 sezonunun pistlerinin kadar birebir olarak oyuna aktarılması. Gerçekçi grafikler. Hız hissi. Multiplayer mod'unda fazla mod seçeneğinin olması. Sesler.
Eksiler • Arabalar çok gerçekçi hareket etmiyor. Müzikler iyi değil. Yarış yardımcılarının olmaması oyunu zorlaştırıyor.
Son Karar • F1 2002 oldukça kaliteli ve eğlenceli bir Formula 1 oyunu, ama eksikleri var. Daha iyi olabilirdi. Her şeye rağmen, PlayStation 2'deki en iyi Formula 1 oyunu, F1 2002.
Alternatif • F1 2001, F1 Championship Season 2000

LEVEL NOTU %85



SMASH COURT TENNIS pro tournament

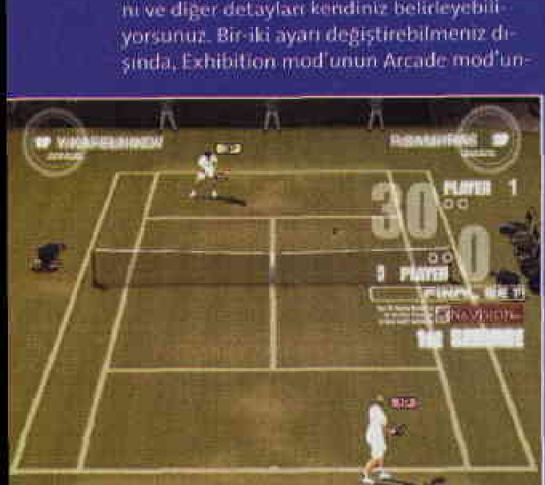
Wimbledon'a gelen var mı?

PC'ye, PS2'ye ve diğer platformlara çok az tenis oyunu yapıldığının farkında olmalısınız. Bu tenis oyunlarının çok kaliteli olmadığı da bir gerçek, ama hemen kendinizi koyvermeyin. Smash Court Tennis Pro Tournament sayesinde her şey yoluna girecek (yabancı filmlerdeki replikler gibi oldu ama olsun).

Sega Sports Tennis ile birlikte PS2'ye yapılan ikinci tenis oyunu olan Smash Court Tennis, nereden bakarsanız bakın şimdiye dek yapılmış en iyi tenis oyunlarından biri. Smash Court Tennis'i bu kadar iyi yapan şey ise...

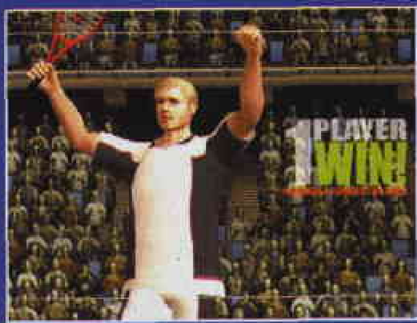
Pete Sampras

Smash Court Tennis'de diğer tenis oyunlarına oranla daha fazla mod seçeneği bulunuyor. Bu mod'ların isimleriyse şu gibi (yanlış yazdım): Arcade, Exhibition, Time Attack, Pro Tournament ve Challenge. Arcade mod'unda istediğiniz bir tenisçiyi seçerek hiçbir turnuva kuralına bağlı kalmaksızın "Kopya Koyun Dolly" gibi maçlar yapıyorsunuz. Exhibition'da, oynayacağınız set sayısını ve diğer detayları kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bir-iki ayarı değiştirebilmeniz dışında, Exhibition mod'unun Arcade mod'undan pek farkı yok. Time Attack'te ise rakibinize karşı iki dakika içinde alabildiğiniz kadar puan almaya çalışıyorsunuz. Bunların dışında, Pro Tournament oyunun en vurucu kısmı. Bu mod'da; Australian Open, World Open, Wimbledon ve US Open turnuvalarından istediğiniz birine katılabiliyorsunuz (turnuvalar, sahalarına kadar gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarlanmış). Pro Tournament'te bir maç kaybettiğiniz zaman turnuvadan elenmiş oluyorsunuz. Son olarak, Challenge mod'undaysa smaç ve aşırtma gibi pratikler yapabiliyorsunuz. Oyuna başlamadan evvel (sanırım yaşlandım) Challenge mod'unda biraz pratik yapmanız hiç fena olmaz. Bu arada, Pro Tournament mod'unda oyun içindeki iyi vuruşlarınızla puan topluyorsunuz. Daha sonra, sadece turnuva sırasında aktif olan Prize Room seçeneğine girerek, Kullanıcı Rehberi gibi oyunu oynarken size yardımcı olabilecek bonus'lar alabiliyorsunuz. Maç esnasında ne kadar çok iyi vuruş yaparsanız, o kadar çok puan topluyorsunuz. Trophy Room'da ise kazandığınız kupalar ve istatistikleriniz bulunuyor.



Smash Court Tennis'in Exhibition ve Arcade mod'larını çiftli takımlar halinde karşılıklı olarak oynayabiliyorsunuz. Bu da demek oluyor ki, Smash Court Tennis'in multiplayer mod'u, oyunu 4 kişinin aynı anda oynamasına olanak sağlıyor. Bunun dışında Exhibition ve Arcade mod'larını PS2 tarafından kontrol edilen bir bot'la veya bot olmayan bir arkadaşınızla da oynayabiliyorsunuz (hımm). Oyunun bir diğer ilginç yanıysa, çiftli maçlarda takım arkadaşınızı bayan olarak da seçebiliyor olmanız. Hemen akabinde bu bayan takım arkadaşınızla kardeş kardeş maç yapabiliyorsunuz.

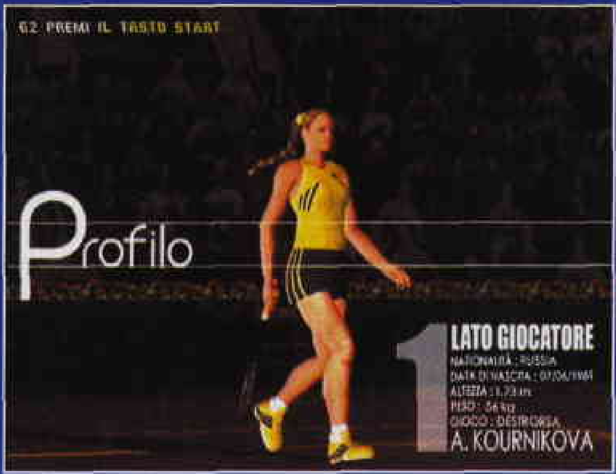
Oyunda, turnuva ve sahaların dışında oyuncuların tamamı da gerçek. Yani diğer oyunlarda olduğu gibi Kakiyiko Miyaka ve benzeri tenisçilerle oynamak zorunda değilsiniz. Smash Court Tennis'de seçebileceğiniz tenisçi sayısı ise sekiz. Bu tenisçiler takriben şu ebatlarda: Anna Kournikova, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Monica Seles, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Andre Agassi ve Patrick Rafter. Oyunun başında bile tenisçilerden istediğiniz birini seçebiliyorsunuz. Secret mecret yok.



Smash Court Tennis'de yalnızca Exhibition ve Arcade mod'larında zorluk derecesini kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Easy, Medium ve Hard, seçebileceğiniz zorluk dereceleri. Pro Tournament mod'unda ise zorluk derecesi seçme şansına sahip değilsiniz. Bu mod'da tur atladıkça karşınıza daha iyi rakipler çıkıyor. Mesela Pete Sampras'ı seçmişseniz, yarı finaldeki Andre Agassi'yi yenmeniz için çok uğraşmanız gerekecek. Nitekim Agassi çok iyi oynuyor ve maç içinde sizi bir sağa bir sola koşturuyor. Oyundaki her tenisçinin farklı bir tarzı ve oynama yeteneği var. Exhibition ve Arcade mod'larında, Hard zorluk derecesinde bile pek zorlanmıyorsunuz, ancak Pro Tournament'te her şey çok farklı. Yarı finali geçebilirseniz, kendinizi şanslı sayın.

Anna Kournikova

Smash Court Tennis'in şimdiye dek yapılan en iyi tenis oyunlarından biri olmasını sağlayan şeyse, oyunda, diğer tenis oyunlarında







Havadan gelen toplarda kırmızı nokta yok olana kadar olay mahaline gidip smaç vurmaya çalışın.



Çiftli oyunlarda yerinizi kaybetmeyin.

olduğu gibi gereksiz zorlamaların olmaması. Tenis oyunlarında buna çok sık rastlarız, topa vurursunuz, ama ne kadar iyi bir vuruş yapmış olursanız olun top dışarı çıkar. Bu olay da oyundan hemen sıkılmanıza neden olur. Smash Court Tennis'de ise her şey çok farklı. Hem de nasıl farklı? Oyunda, servislerin dışındaki vuruşlarınızda top neredeyse hiç dışarı çıkmıyor. Yani topa sert de vursanız yavaş da vursanız, top mutlaka sahanın içinde kalıyor. Belki gerçekçilik için bu olay bir eksi, ama inanın, bu şekilde maç yapmak çok daha eğlenceli. Sonuçta; tenisçilerin hareketleri, saniyelerce devam eden karşılıklı vuruşlar, tam kaybedeceğiniz anda son anda topa dokunmanız veya rakibinizin smacını karşılamanız, kısacası her şey, oyunun baştan sona heyecanlı geçmesini ve kendinizi tam anlamıyla sahada hissetmenizi sağlıyor. Bunların yanında oyunun kontrol sistemi de çok basit ve kafanızı karıştırmayacak şekilde tasarlanmış. X tuşunu normal vuruşlar, Üçgen tuşunu aşırtma vuruşlar ve Daire tuşunu da fileye yakınken set yapmak için kullanıyorsunuz. Bu tuşların dışında D-pad ile de oyuncunuzun sağa veya sola gitmesini sağlıyorsunuz. Dediğim gibi, kontrol sistemi oldukça basit. Yapmanız gereken tek şey, topun olduğu yere koşmak ve herhangi bir tuşa basmak. Eğer top havadan geliyorsa, standart X tuşunuza basarak smaç yapabiliyorsunuz. Top havadan, yani aşırtma geliyorsa, topun altında bir daire çıkıyor ve o daire yok olana kadar o noktaya gelip topa vurmanız gerekiyor. Eğer top yere inmeden vurmayı başarırsanız, bir adet smacınız olmuş oluyor. Kısacası, oyunu oynarken kontrolleri kafanıza takmanıza gerek kalmıyor. Her şey kendiliğinden oluyor. Mesela uzağınızda kalan toplara da oyuncunuz otomatik olarak yere atlayarak vuruyor. Bu, mesafeyle doğru orantılı olarak değişiyor. Topa vururken, nereye gideceğini de D-pad ile kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Servis kullanırken de değişen bir şey yok. Eğer vuruş yaparken hiçbir şeye dokunmazsanız, top servis karesini buluyor. Pek fazla kafa karıştırmadığı ve bu sayede kendinizi rahatlıkla oyuna kaptırabildiğiniz için kullanılan kontrol sistemi oyunun çok eğlenceli olmasını sağlıyor.

Andre Agassi

Oyunda, attığınız servisin hızı, aynı televizyondaki gibi ekranın sol tarafında rakamlarla belirtiliyor (doğru ya, bowling toplarıyla da belirtilebilirdi). Bunun yanında, eğer yaptığınız vuruş iyiyse ekranda "Nice" yazıyor. Pro Tournament'ı anlatırken bahsettiğim puanları bu şekilde topluyorsunuz. Oyunda ayrıca ara sinematiklere ve ağır çekimlere de yer verilmiş. Her maçın sonunda, kaç ace yaptığınız veya kaç hatalı servis kullandığınız istatistiklerle belirtiliyor.

Smash Court Tennis'in grafikleri de bekleneni veriyor. Tenisçiler ayrı ayrı modellenmiş ve suratlarından saçlarına kadar gerçekleriyle tamamen aynı olarak tasarlanmış. Kaplamalar çok detaylı ve kaliteli. Tenisçilerin hareketleri ve animasyonlarıysa oldukça gerçekçi. Seslerin de grafiklerden pek aşağı kalır yanı yok.

Monica Seles

Sonuçta, Smash Court Tennis çok kaliteli bir tenis oyunu. Oyunun multiplayer mod'u da çok eğlenceli. Şu sıralar iyi bir tenis oyunu arıyorsanız, Smash Court Tennis'i mutlaka alın. Eğer iyi bir Anna Kournikova arıyorsa... Neyse...

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

- **Bilgi İçin** • www.smash-court.com
- **Yapım** • Namco
- **Dağıtım** • Namco
- **Tür** • Spor
- **Desteklenenler** • Dual Shock, 4 oyuncu.
- **Artılar** • Basit ve eğlenceli oynanış. Detaylı grafikler. Gerçekçi tenisçi modellemeleri ve hareketleri. Çok fazla mod seçeneğinin olması.
- **Eksiler** • Yapabileceğiniz hareketler çok fazla değil.
- **Son Karar** • PS2'de ve diğer platformlarda yapılmış olan en iyi tenis oyunu. Çok basit ve eğlenceli bir oynanışa sahip. Tenis oyunlarını seviyorsanız, bu oyunu hava veya kara yoluyla mutlaka edinmelisiniz.
- **Alternatif** • Sega Sports Tennis

LEVEL NOTU %90



Hem SSX hem Tricky!

En son Uludağ'a snowboard yapmak gerekçesiyle gittiğim vakit, snowboard yapamamamakla kalmayıp yerlerde yuvarlanmıştım. Bu yuvarlanmaların kafama ve burnuma olan yan etkilerinden sonra, bir daha snowboard mnowboard yapmamaya karar verdim. Sonra şey, PlayStation 2'nin en iyi snowboard oyunu SSX, yeni versiyonu Tricky ile devam ediyor (vay dengesiz, girişe bak).

Karakan!

SSX Tricky, fantastik hareketler yapabildiğiniz bir snowboard oyunu. Şunu belirteyim, SSX Tricky'nin serinin ilk oyunu SSX ile arasında çok fazla fark yok. Tricky; Single Event, World Circuit ve Practice gibi değişik mod'lar ihtiva ediyor. Single Event mod'unu iki kişiyle de oynayabiliyorsunuz. Bu mod'da başarılı olursanız Trick Book'lar açılıyor (hareketleri nasıl yapacağınızı anlatan ufak ipuçları). Bunun dışında, Single Event mod'unda yalnızca; Garibaldi, Snowdream ve Elysium Alps yollarında yarışabiliyorsunuz. Eğer yeni yolların veya yeni oyuncuların açılmasını istiyorsanız World Circuit mod'unda madalya kazanmak zorundasınız. Oyunun Single Event ve World Circuit mod'larını; Race, Show Off ve Time Challenge gibi farklı farklı şekillerde oynayabiliyorsunuz. Race'de hem birinci olmaya çalışıyor hem de fantastik hareketlerle puan toplamaya çalışıyorsunuz. Show Off'u ise yalnız başınıza oynuyorsunuz. Burada yapmanız gereken tek şey fantastik hareketlerle puan toplamak. Son olarak Time Challenge'da da; iki dakika içinde yapabileceğiniz en fazla puanı yapmaya çalışıyorsunuz. Bunların arasında en eğlenceli olanıysa Show Off mod'u. Show Off'ta, topladığınız puanlarla madalyalar alıyorsunuz. Mesela, yol bitene kadar 20000 puan yaparsanız, bronz madalya alıyorsunuz. Bu arada, sadece Show Off mod'unda yaptığınız hareketleri; ikiye veya beşe katlayan bonus'lar bulunuyor. Hareketinizi yaparken havada bu bonuslardan birini alırsanız, yaptığınız hareketin iki veya beş katı puan kazanıyorsunuz.



SSX Tricky'deki Practice mod'uysa ikiye ayrılıyor: Freeride ve Trick Tutorial. Trick Tutorial'da hareketleri nasıl yapacağınız detaylı bir şekilde anlatılıyor. Freeride'da ise zaman sınırı olmadan istediğiniz gibi yuvarlanabiliyorsunuz (herkes sen mi be!).

Oyunda farklı yeteneklere sahip olan 12 farklı oyuncudan istediğiniz birisini seçebiliyorsunuz (JP, Moby, Psyman, Brodi, Eddie, Elise ve benzerleri). Bu 12 oyuncudan ilk başta yalnızca Eddie ve Elise'i seçebiliyorsunuz. Kazandığınız madalyalarla yeni oyuncular açabiliyorsunuz. Her oyuncu için farklı bir madalya sayısı isteniyor. Seçtiğiniz oyuncunun board'unu veya kıyafetini değiştirebiliyorsunuz, ancak bunlar için de madalya kazanmanız gerekiyor. Oyuncular denge ve hız gibi yeteneklerle birbirlerinden ayrılıyorlar.





Rampadan atlarken Kare tuşuna basarak daha yukarıya zıplayın.

Snowboard yapmak isteyen?

SSX Tricky'nin oynanışı Tony Hawk's Pro Skater'dan bayağı farklı. Devamlı aşağı doğru kayıyorsunuz ve hızlanmak için sol D-pad'i yukarı doğru itmeniz gerekiyor. Yollarda çok fazla rampa bulunuyor. Hareket yapmak için, rampadan tam atlarken X tuşuna basarak zıplamanız ve daha sonra havadayken; R1, R2, L1, R2 ve Kare tuşlarıyla kombinasyonlar yapmanız gerekiyor, ama işiniz bununla bitmiyor. Eğer hareketi yaptıktan sonra dengeli bir şekilde yere inemezseniz, havada yaptığınız hareketlerin puanını kaybediyorsunuz. Tabii havada ne kadar çok hareket yaparsanız o kadar çok puan kazanıyorsunuz. Bu da, yere inene kadar gamepad'e yapışmak istemenize neden oluyor. Yapmanız gereken, yere inmeye yakın elinizi gamepad'den çekmek ve board'u toplamak. Yoksa yaptığınız hareketlerin













Yarış sonlarında ufak sinematikler bulunuyor.





hepsi boşa gidebilir.

Oyunda farklı bir puan toplama sistemi kullanılıyor. Sağ tarafta bir dereceniz var ve her yaptığınız harekette bu dereceye bir Tricky halkası ekleniyor. Ancak, her yere kapaklanışınızda da bu halkalar yavaş yavaş eksiliyor. Yani oyunu oynarken yere kapaklanmak işinizi zorlaştırıyor. Dolayısıyla havada hareketler yaparken kendinizi çok fazla kaptırmamanız ve hemen board'u toplamanız gerekiyor. World Circuit mod'unda da amacınız sağdaki derece Tricky'deyken, yani halkalar en tepedeyken yolu tamamlamak. Eğer bir halka bile az olursa Tricky ışığı yanmıyor ve oyunu bitirmeniz bir işe yaramıyor. Yolu, derece Tricky'deyken birinci olarak tamamlarsanız da yeni yollar açılıyor. Bu arada, Tricky'ye sadece farklı hareketler yaparak ulaşmıyorsunuz. Eğer yanınızdaki rakibinize sağ D-pad ile vurarak yere düşmesini sağlarsanız, Tricky'ye kısa yoldan ulaşabilirsiniz.



SSX Tricky'nin oynanışı gerçekten çok eğlenceli. Oyunun kontrolleri çok basit. Bu da hareketleri yaparken çok rahat olmanızı sağlıyor. Oyunda kayma ve hız hissi tam anlamıyla verilmiş. Rampalardan uçarak havada fantastik hareketler yaptıktan sonra yere yumuşak bir iniş yapmak, kesinlikle çok heyecan verici. Haliyle, SSX Tricky bir simulasyon değil. Power-up'larla birlikte gereğinden fazla havalarda uçuyorsunuz, ama bu hiç sorun değil. Oyun size istediğiniz eğlenceyi fazlasıyla veriyor. Unutmadan, oyundaki zorluk dereceleri; Amateur, Semi-Pro ve Pro şeklinde sıralanıyor.

Sonra...

SSX Tricky grafik açısından da inanılmaz kaliteli. Ortamlar, karakterler, board'lar, kısacası her şey çok detaylı ve gerçekçi tasarlanmış. Ortamlar oyunun içine daha çok girmenizi sağlıyor. Bunun dışında karakter animasyonları ve hareketleri hem gerçekçi, hem de eğlenceli. Kar efektiyse oldukça gerçekçi yapılmış. Özellikle, snowboard'çuların karda kayarken arkasında bıraktıkları izler çok yumuşak. Oyunun sesleri de aynı şekilde çok başarılı. Mesela kayarken çıkan sesler çok gerçekçi hazırlanmış. Ayrıca oyunun karakter seslendirmeleri de Hollywood oyuncuları tarafından yapılmış. Oyunda bir de Jukebox'ınız bulunuyor. Buradan istediğiniz müziği seçip dinleyebiliyorsunuz.

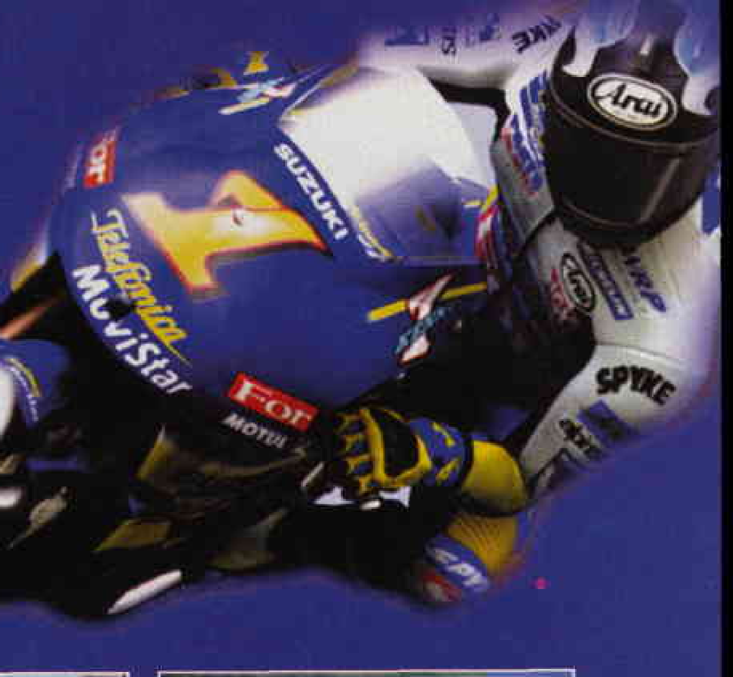
SSX Tricky, PS2 için yapılmış en eğlenceli oyunlardan biri. Kontrolleri, grafikleri, fantastik hareketleri ve hız hissi, oyunun çok kaliteli olmasına yetiyor. Sadece, ilk başta kontroller konusunda biraz zorluk çekebilirsiniz, ama buna hemen alışıyorsunuz. SSX Tricky, kesinlikle es geçilmemesi gereken bir oyun.

Fırat Alıyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.ea.com/easportsbig/games/ssxtricky/
Yapım	EA Sports Canada
Dağıtım	Electronic Arts
Tür	Aksiyon
Desteklenenler	Dual Shock, 2 oyuncu.
Artılar	Etkileyici ve detaylı grafikler. Eğlenceli oynanış. Çok fazla hareket yapabilme olanağı. Jukebox. Show Off mod'u.
Eksiler	Oyunun pek eksiği yok. Sadece, kontrollere alışmanız biraz zaman alabilir.
Son Karar	PlayStation 2'nin en eğlenceli oyunlarından biri. SSX'i sevdiyseniz, Tricky'yi de seveceksiniz.
Alternatif	SSX, Tony Hawk's Pro Skater 3

LEVEL NOTU %93



moto gp 2

Bacaklarınızın arasındaki gerçek gücü keşfedin!!!

Şu aralar piyasada PlayStation 2 için sadece Moto GP ve Extreme – G3 isimli motosiklet yarış oyunları olduğundan, bu tarz yeni bir oyunun iyi satılacağı kuşkusuz. Hepimizin tanıdığı Namco, aynı zamanda Ridge Racer, Suzuka 8 Hours ve Moto GP gibi arcade tarzı yarış oyunları ile de başarıya ulaşmış bir oyun yapımcısı. Anlaşılan o ki, Namco bu gerçeğin farkında ve Moto GP serisiyle daha uzun süre adrenalin pompalayacak. Şimdilik daha serinin ikinci oyunu elimizde ama EA Sports oyunları gibi her sene yeniden yapılacağını tahmin ediyorum.

Moto GP yarışlarına dayanan resmi lisanslı oyunda, tüm takımlar, motosikletler, organizasyonlar ve markalar gerçeğine uygun olarak yer alıyor. Bu sayede yarışlarını televizyonda izlediğiniz ünlü yarışçıların yerlerine geçip, motosikletlerini istediğiniz gibi ayarlayıp yarışabiliyorsunuz. Moto GP 2' de de eski oyunda olduğu gibi arcade (hızlı yarış), sezon (15 parkur), karşılıklı, zamana karşı ve challenge (mini testler) modları var. Bu modları oynarken birçok sürücü, takım ve modifiye edilmiş 500 bb motorsiklet arasından seçim yapma şansınız var. Başlamadan önce motorun fren, süspansiyon, ivme, hız gibi özelliklerini ayarlayabiliyorsunuz. Sonuçta detaylı bir yazı size yaptığınız değişikliklerin ne işe yaradığını anlatıyor.







Bilgi İçin	www.namco.com/games/motogp_2.html
Yapım	Namco
Dağıtım	Namco
Tür	Yarış
Destekleyenler	Dual Analog Controller, Direksiyon, Memory Card, 1 - 2Oyuncu
Artılar	Mükemmel atmosfer
Eksiler	Müzikler kafa ütülüyor
Son Karar	Oyun gayet güzel, fakat önceki oyuna göre eklentiye benzediği için eski oyuna sahip olanların satın almasına gerek yok.

LEVEL NOTU %79

Abi, bak tekerlek dönüyo...

Önceki oyuna sahip olmayanlar için iyi bir seçenek Moto GP 2. Fakat daha çok birinci oyuna güncelleme eklentisi gibi duran bu oyun, eski oyuna sahip olanları fazla çekmeyecektir. Sezon ve bazı ayarlar yenilenmiş, hava koşulları ve lastik seçenekleri biraz arttırılmış ve buna benzer bir iki değişiklik daha yapılmış. Oyunun yapısında değişen veya yenilenen hiçbir şey yok.

Oyunun en uzun ve keyifli yeri kuşkusuz sezon modu. Yine sezona bir takım ve sezon boyu değiştirmeyeceğiniz bir motosiklet seçerek başlıyorsunuz. Gerçek yarışlarda olduğu gibi burada da serbest sürüş, sıralama turları ve esas yarışa çıkabiliyorsunuz. Sezon sonunda iyi bir yer edinirseniz, başka takımlardan onlara katılmanız için davetler alıyorsunuz. Kesinlikle öncekinden daha heyecanlı olan oyunda, artık üç yerine iki ve beş tur seçenekleri var. Oyunda beşincilikle birincilik arasındaki dereceleri elde edebilmeniz için üçüncü turun çok gerekli olduğunu göz önünde bulundurursak, iki turlu yarışın ne kadar zor olduğunu anlatabiliriz. Geliştirilmiş yapay zeka ile beraber hata yapma şansınız kalmıyor. Lider, daha yarışın başında kopup gidiyor ve yakalayabilmeniz için baya yırtınmanız gerekiyor. İlk beşe ulaşmak ise o kadar da güç sayılmaz. Ama herkes düzgün bir çizgi izliyor ve bu sayede gerçekçilik artmış.

O kadar gazı sana da bassam sen de dönersin

Saniyede 60 kare gösteren bir oyunda 180 mil/saat hızın üzerine çıkmak büyük keyif; motosiklet yarışı severler bayılacaklar. Alışık olmayanlar için ise zor bir durum; düz gitmek kolay da, frene basıp motoru yatırma işi milisaniyelerle ölçülüyor ve çok şeyi değiştiriyor. Oyunda, aynı Gran Turismo' da olduğu gibi eğitim turları var, ve yine burada çok uğraşacaksınız. Tabi her geçtiğiniz test için bir iki ödül alacaksınız. Motordan düşmek de çok zorlaşmış, artık sıkça sinir olmayacaksınız. Replay' ler Gran Turismo gibi süper, kamera açıları ve pist detayları çok iyi aktarılıyor. Eski oyunda bulunmayan anti-alliasing özelliği sayesinde motorlar ve sürücüleri her zamankinden daha detaylı. Müzikler biraz daha iyice ama hala kafa ütüleyen tekno parçalar var. Motosikletlerin sesleri birbirlerinden çok farklı değil ama lastik, kalabalık, ve rakibi geçme sesleri çok iyi.

Menüler de kaliteden payını alıyor, özellikle geçişler çok yumuşak. Kontrolleri öğrenmek çok kolay, ama oynaması biraz olay. Bye&Smile...

Mega Emin | megaemin@level.com.tr



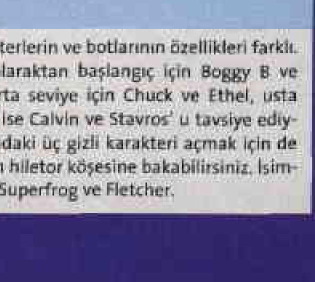
worms blast

Kurtçukların deniz savaşları başladı

Puzzle oyunları, basit, rengarenk, amaçsız ve bana göre olmasa da olur oyunlardandır. Ne hikmetse ben dahil pek çok kişi bu tarz oyunları severek oynuyoruz. Neyse uzatmayayım, gel zaman, git zaman bizim kurtçuklar da mevki değiştirmeye karar vermiş olsa gerek ki, serinin beşinci oyunu, Pang ile Bust-a-Move' un karışımına benzer şekilde karşımıza çıktı.

Dorpak zolucanları zawaşta!

Worms Blast' ta bütün olaylar, yine önceki oyunlara benzer şekilde suyun üzerinde geçiyor. Fakat bu kez farklı olarak bir botun içerisinde, sağa sola gidip tepenizdeki renkli baloncukları vuruyorsunuz. Amacınız birisi ölene kadar veya siz bir görevi tamamlayana kadar hayatta kalabilmek. Tabi bunu belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştiriyorsunuz. Kafanıza düşen örs, buzdolabı ve benzeri nesnelere maruz kalırsanız suya batıp birazcık ölüyorsunuz.



Tüm karakterlerin ve botlarının özellikleri farklı. Biz Levıl olaraktan başlangıç için Boggy B ve Suzette, orta seviye için Chuck ve Ethel, usta seviye için ise Calvin ve Stavros' u tavsiye ediyoruz. Oyundaki üç gizli karakteri açmak için de PlayStation hiletor köşesine bakabilirsiniz. İsimleri Rocky, Superfrog ve Fletcher.





Oyunun en önemli modu "Puzzle". Burada aynı Pang gibi (aterisalonukolikler bilir) dünya haritasını dolaşıp bir buket görevi tamamlıyorsunuz. Bir başka yenilik de, bu işi istediğiniz karakteri seçerek yapabiliyor olmanız. Üstelik artık her karakterin ismi ve kendine ait kişilik özellikleri var. Bunun yanında turnuva ve başka iki kişilik oyun modları da mevcut. Örneğin Deathmatch'de yan yana, arada bölme ile oynayıp rakibinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. Arada bir açılan aradan ara ara onu sabote edebilir veya aldığınız bonuslar ile misal onun yanına su mayını yerleştirebilirsiniz. Bunun yanında toplayabildiğiniz yıldızlar su seviyesini düşürüp işinizi kolaylaştırırken, sandıklardan da bonuslar alıyorsunuz. Bunlardan bazıları piranha, deniz canavarı, kalkan, bot tamiri, balık yemi, tersine kontroller, denizci şekeri, zamanı durdurma, su ayarlama, hava balonu, torpido, ek hız, çifte hasar, hayalet kutular ve lazer. Espriler de çok yerinde kullanılmış, örneğin eğitim bölümüne başlarken oyun size "hadi bakalım sağınızı solunuzu biliyor muymuşsunuz, bir deneyelim" veya "hadi hadi, utanma, dene" tarzı lafelerde bulunuluyor. Tiplemelerin şirinliğine hiç laf yok zaten.

Oyunun oynanabilirliği için ise objektif olarak baktığım zaman estetik kaygılara bağlı kalınarak hazırlanmış olduğunu gördüm. Oyun hiç de kadraja girdiği gibi çocuk oyunu falan değil, hatta oldukça zor. Kontroller çok basit ama öğrenmek için baştaki eğitim görevini oynamazsanız başarılı olmanız güç. Worms World Party' deki gibi sinir eden yükleme ekranları yerine, artık otomatik hızlı yükleme yapıyor, böylelikle sabrınızı taşırmak yerine bölümü geçme hırsınızı körüklüyor.



Teknik açıdan eksiksiz

Oyun menüleri de capcanlı ve şıpınşirin, pek de detaysız ve sade. Grafikleri yine çizgi filmsi ve rengarenk. Oyunun en büyük yeniliği grafik alanında; Worms Blast serinin üç boyutlu ilk oyunu. Mega efektler ve seslendirmeler de eklenince oyun teknik açıdan eksiksiz hale geliyor, geldi.

Bu oyun, oyuncuların düşünme, kabiliyet refleks, ileriyi planlayabilme ve sabrını test ediyor. Gurtcuklar, kendine güvenen bireyleri birey birey bekliyorlar. Bye&Smile...

MegaEmin | megaemin@level.com.tr







LEVEL HIT

Bilgi İçin	http://wormsblast.team17.com
Yapım	Team 17
Dağıtım	Ubi Soft
Tür	Puzzle
Desteklenenler	Dual Analog Controller, Memory Card 89 Kb minimum Oyuncu sayısı: 1 - 2
Artılar	Şirin ve enerjik.
Eksiler	Bazı bölümleri fazlaca zor.
Son Karar	Sabırlı, zeki, çevik, kendisine güvenen ve çok eğlenmek isteyenler alsın, başkaları almasın. Ya da onlar da alsın, aman ne bilim işte.

LEVEL NOTU %81

STUART LITTLE 2™



Bakalım küçük, beyaz, şirin cardoncuğumuz ne kadar yol alabilecek?













İşte karşımızda bir film oyunu daha. Uzun uzadıya hikayeyi anlatmayacağım, ama bakalım bu oyun da hedef kitlesine ulaşırken hayal kırıklığı yaratan benzerlerinden mi. Bu kitle tabi ki çocuklar, yani aslında mutlu etmesi en kolay olan kitle. Ortam renkli olsun yeter, zaten geriye kalan her şey filminden tanınıyor. Geriye bir tek düzgün oynanabilirlik kalıyor.

Oyun yeni başlayanlar için gayet öğretici nitelikte. Aslında yıllardır oynadığımız Mario kadar kolay ama yine de başlangıçta öğrenmeniz gereken bir iki numara da yok değil. İşiniz zor değil, zaten oyundaki bölümlerde kaybolma riskiniz de yok. Şirin mekanlarda dolaşıyor ve nedense sürekli mücadeleye ve bölümü geçmeye teşvik ediliyorsunuz.

Neden tüylerin beyazlamış arkadaş?

Teknik olarak ufaklıklara uygun olan bu oyunun bazı problemleri de yok değil. Kameralar bazen duvarın arkasına geçebiliyor, kontrolleri kolay olmasına rağmen de bazen yerdeki nesneleri almak işkenceye dönüşebiliyor. Bir de darbe aldıktan sonra verilen toparlanma süresi çok kısa, ne olduğunu anlayamadan nalları dikebiliyorsunuz. Düşmanların haddi hesabı yok, paso geliyor babalar. Sık gelmeleri bir yana, bir de öldürdüğünüz düşmanın yerinden tekrar geçerken adamlar yine canlanıyor. En güzeli öldürmeden kaçmak.

Aslında bu tür oyunlarda grafik güzellik yerine, hitap edilen kitlenin hayran olduğu karakterleri iyi kullanabilmek önemli. Işıklandırma, parlama efektleri ve çizim mesafesi veletleri ırgalamaz, ama Stuart ve arkadaşları mühim konulardır. Karakterler tamam, eğilmiş çocuklar, fakat geriye kalan bütün grafikler de köşeli ve basit kaplamalı. Oyunun motoru da tırt, yani arada bir aptal aptal görüntüler çıkartıp, konsolunuzun olduğundan on yıl daha yaşlı olduğunu hissettiriyor. Özellikle hız motoru bölümünde Snes çağına dönüyorsunuz. Aralarda çıkan ve ilerledikçe açtığınız filmden alınan videolar, oyunun hikayesi ile senkronize gitmiyor, hatta çoğu yerde alakası bile yok.

Sana da benim gibi yazdıran mı var?

Seslendirme iyi, fakat bazen karakterleri anlayamıyorsunuz. Müzik her ne kadar oyuna çok bir şey katmasa da, rengarenk fona çok iyi uyum sağlıyor. Özellikle Stuart' ın arkadaşı ebabil kuşu Margalo' yu seslendiren hatunun sesi çok şirin, adamı gaza getiriyor. Hatta o sıkıcı talimatları bile oturup keyifle dinliyorsunuz. Yani demem o ki, Lilo & Stitch biraz hayal kırıklığı ama Stuart Little 2 memnun edici olabilir. Bye&Smile...

Mega Emin | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin	www.scea.com
Yapım	Magenta Software
Dağıtım	Sony Computer Entertainment
Tür	3D Aksiyon Macera
Desteklenenler	Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 1 Blok, 1 Oyuncu
Artılar	Seslendirme çok iyi
Eksiler	Videolar oyuna uymuyor
Son Karar	Çocuklar için iyi bir oyun. Özellikle filmini izleyenler satın almak isteyecektir.

LEVEL NOTU %72









disney's lilo & stitch

Hawai kızı Lilo ile uzaylı koala Stitch ve maceramsıları

Yine bir Disney filmi ve yine bir Disney filmi oyunu. Disney'dekiler PS One' ı çok sevdi walla, kendilerine platform bellediler. Her çıkan film hemen oyun olarak önümüze geliyor. Peki L&S' in diğer oyunlardan farkı ne? Hiç, yine koşup, hoplayıp, zıpladığınız ve nihayetinde bossla karşılaştığınız bir oyun işte. Minik Hawai kızı Lilo ve hayvanımsı uzaylı yaratık Stitch isimli iki kahramandan meydana gelen oyun, türe yeni hiçbir özellik getirmediği gibi Crash taklidi olmaktan da çekinmemiş.

Lilo iyi hoş da...

Stitch, birçok galakside delliğe varan tuhaf davranışları ve sebep olduğu yıkım nedeniyle aranan bir yaratık. Lilo ise Stitch'i arkadaş kabul eden minik bir Hawai kızı. Sırada degişik macera yaşamak, bir sürü zerzevat toplamak, yüzen platformlara zıplamak ve düşmanı alt etmek var. Aslında Blitz Games, ana karakterler ve renkli ada mekanı dışında hiçbir şeyle uğraşmamış. Oyunun mantıklı bir düzeneği de yok; yolda gördüğünüz çiçeği, böceği, yaprakları, kahve çekirdeklerini, yumurta sarılarını, balta saplarını, yani kısacası ne bulursanız toplamak durumundasınız. Ben buna hiçbir anlam veremedim, oyunu daha keyifli hale de getirmedigine göre ne lüzum vardı?

Lilo & Stitch, en kötü Crash Bandicoot taklitlerinden birisi değil elbette, ama yine de Crash' in yanına bile yaklaşamamış. En kötüsü de oyunu oynamak isteyen çocukların kontrollerde çok zorlanacak olmaları. Kötü hasar ayarlaması ve aptal silahlar nedeniyle









direk düşmanın kucağına düşüyorsunuz. Stitch' in süper dönme saldırısını kullansanız da hiçbir şekilde hasar almadığınız için diğer hareketlerin anlamı kalmıyor. Yüzen platformlar çok kaygan, doğru suya düşüyorsunuz. Yani Lilo & Stitch, özellikle de konsol oyunlarına yeni ısınmaya çalışan küçük bayanlar için biraz hayal kırıklığı olacaktır.

Örneğin save sistemi bir çocuk için fazlasıyla zor. Bir iki menü çıkıp, save edip tekrar oyuna dönmeniz gerekiyor. Bir sürü zorlu nesneden kurtulmanızın ardından çok zor atlanan bir uçurum geliyor, ardından da hatasız geçmeniz gereken bir yarış karşınıza çıkıyor mesela ve çocuklar haliyle tekrar deneyip başarısız olmaktan sıkılıyorlar. Ben bu tür oyunları, kızların genç yaşlarında oyunlardan soğuma sebebi olarak değerlendiriyorum.

Stitch harbi psikopat

Oyunun dayandığı sinema filmi de o kadar göz kamaştırıcı değil. Bir kere Hawai kızı Lilo çok soğuk, oyunu bir anda keyifsizleştiriyor. Stitch de koca dişli tuhaf bir koala gibi birşey ve oyuna kattığı fazla bir atraksiyon yok. Animasyonları zaten kötü, bir de habire sırıtıp kafasının üstünde amuda kalkan öyle abuk garip bir yaratık. Grafikler oyunu idare edecek düzeyde. Seslendirme için ise iyi konuşmak lazım, şimdi yiğidi öldürüp hakkını verelim. Stitch'den arada bir çıkan manyakça sesler oyuna renk katmış. Hawai müzikleri ve birkaç Elvis parçası da olayı tamamlamış. Hatta filmde geçen Dirty Dancing parçası bile oyunda var. Oyun çizgi film ayarında ama karakterler filmdeki kadar iyi değiller. Bir uzaylı gerekiyorsa Alf' in oyunu daha eğlenceli olabilirdi. Bu oyun da çıkar çıkmaz kaybedenler arasına girdi. Bye&Smile...

Mega Emin | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin	http://disney.go.com/
Yapım	Blitz Games
Dağıtım	SCEE
Tür	Platform
Desteklenenler	1 Oyuncu
Artılar	Elvis ve Dirty Dancing müzikleri
Eksiler	Bölümler sıkıcı
Son Karar	Lilo & Stitch, filminde olduğu gibi oyununda da averaj çizgisinin üzerine çıkamıyor.
Alternatif	Croc 2 %70

LEVEL NOTU %53



strateji ustası

Syberia

Son ayların en iyi strateji oyunu, Strateji Ustamıza uğramadan edemedi





Uzun zamandır kaliteli bir adventure oynamamıştık, bu yüzden sanırım Syberia çoğunuza ilaç gibi gelmiştir. Her ne kadar bulmacaları zekadan çok dikkate dayalı olsa da, sırf otomatonların yarattığı muhteşem atmosferin içine girmek için bile oynamaya değer bir oyun. Oyunda çoğu zaman gidebileceğiniz bir yeri göremediğiniz veya almanız gereken bir şeyi fark edemediğiniz için takılacaksınız. Bu yazının amacı da sizi o sıkıntılı anlardan çekip çıkarmak olacak :) Hazırsanız Syberia yolculuğumuza başlıyoruz.

Valadilene

Otele girer girmez ilan panosundan Advertising Brochure alın. Bavulunuza tıkladığınızda tek başınıza götüremeyeceğinizi göreceksiniz. Resepsiyon masasındaki Reception Bell Key'i alıp masadaki bebeğin arkasında kullanın. Kırmızı düğmeye bastığınızda otel sahibi gelecek. "Help" seçeneğini seçin ve bavullarınızı odanıza taşıtın.

Sehpanın üzerinden Fax 1'i alın. Cep telefonunuzu kullanarak ofisi arayın. Mr. Marson ile konuştuktan sonra resepsiyona inin ve otel sahibiyle "Mission" hakkında konuşun. Size Fax 2'yi verecek. Resepsiyonun sol tarafına doğru ilerleyin ve Momo'nun bulunduğu yerde, zeminde bulunan iki Cog Wheel'i alın. Masaya bakınca orada da iki tane bulacaksınız. Şimdilik oteldeki işimiz bitti. Dışarı çıkın ve sola doğru ilerlemeye başlayın.

Fırının önündeki adam o gün için kapalı olduklarını söylüyor. Bir aşağıdaki büyük binanın kapısının önüne gidin ve duvardaki otomatonun ortasındaki kolu çekin. Ellerine Fax 2'yi yerleştirdiğinizde noter Alforter sizi içeri alacak. İkinci odaya girin ve koltuğa oturun. Notere "Mission" hakkında sorunca size Letter from Anna Voralberg'i verecek. Ofisinden çıkın ve dış kapının yanında duran askılıktan Telescopic Key'i alın.

Şimdi tekrar otele doğru dönün ve yolun sonuna kadar ilerleyin. Böylece kiliseye ulaşacaksınız. Kilisenin sağındaki yoldan ilerleyin ve kapıdan içeri girin. Duvardaki haça tıklayın ve arkasındaki Key alacaksınız. Odanın sol tarafındaki çekmecelerin üst sağındaki anahtar deliğinde az önce aldığınız anahtarı kullanın. Tüm çekmeceleri tek tek açın ve içlerindeki Punch Card'ları alın. Üçüncü çekmeceyi açın ve sağ taraftaki kolu çevirin. Çekmecenin arkasındaki gizli bölmeden Voralberg Key'i alın. Odadan çıkın ve sol taraftaki asansörün yanına gelin. Duvardaki çarkları incelediğinizde dört tanesinin eksik olduğunu göreceksiniz. Elinizdeki çarkları buraya yerleştirin ve asansörle yukarı çıkın. Otomatonun sırtındaki deliğe Purple Punch Card yerleştirin. Kiliseden çıkın ve sol tarafa giderek mozoleye ulaşın. Otomatonun şapkasındaki delik üzerinde Voralberg Key kullanın ve mozoleye girin. Hans Voralberg'in mezarını açın ve tabuttaki Valadilene Voice Cylinder'ı alın.

Otele doğru dönün ve bankta oturan adamı geçtikten sonra sağ taraftan fabrika bölgesinin kapısına ulaşın. Üstteki otomatonun üzerinde Telescopic Key kullanın ve alttaki otomatondaki anahtarı çevirin. Kolu çektiğinizde kapı açılacak. Şimdi önünüzde bir havuz ve dört tane yol var. En alt sağdaki yola girin ve evin sağ tarafına dolaşın. Merdiveni geçip labirentimsi bahçeye ulaşın, sola doğru gidin ve açık kapıdan ilerleyerek çeşmenin içindeki Voralberg Key'i alın. Merdivene dönün ve anahtarı kullanarak merdiveni uzatın. Kendinizi tavan arasında bulacaksınız. Sol taraftaki masaya yakından bakın ve Anna's Diary ile Ink Bottle'ı alın. Odanın diğer köşesine doğru ilerleyin. Ampule tıkladığınızda burası aydınlanacak ve Momo ortaya çıkacak. Momo sizden mamut resmi isteyecek. Ampulle aydınlattığınız yere gidin ve oradaki duvara kazınmış olan mamut resmini bulun. Momo'nun verdiği Pencil and Paper'ı bu çizim üzerinde kullanın. Mamut resmini Momo'ya verdiğinizde onu takip etmenizi söyleyecek.

Momo'yu izlemeye başlayın. Noteri geçtikten sonra demir kapıya geleceksiniz ve Momo bu kapıyı açacak. Momo kayaya oturduğunda yukarı doğru ilerleyin ve barajı açacak olan düzeneği döndürmeye çalışın. Momo'nun yanına gidin ve "Help" seçeneğini seçin. Momo düzeneği yanlışlıkla kıracak. Yerden Broken Lever'ı alın ve iki ekran aşağıdaki kayığın yanına gidin. Sopayı kayık üzerine kullanarak küreği kıyıya doğru çekin. Momo'dan tekrar yardım isteyin ve sizin için küreği almasını sağlayın. Momo'dan son bir yardım daha isteyin ve küreği kullanarak barajı açmasını seyredin. Artık Momo'nun otur-

duğu kayanın yanındaki yoldan geçerek mağaraya ulaşabileceksiniz. Mağaradan Mammoth Toy Doll'u alın ve tekrar fabrika bölgesine dönün.

Bu sefer sol üstteki yola girin. Sağ taraftaki kolu çektiğinizde bir vinç gelip tüplerden birini fabrikaya götürecek. Tekrar çeşmeye geri dönün ve sol alttaki yoldan ilerleyerek fabrikaya girin. Sağ tarafa doğru ilerleyin ve ekranın sol üst köşesindeki kapıdan geçin. Sağ taraftaki zinciri çekerek mekanik fareyi çalıştırın. Ardından soldaki kolu çekerek değirmenin dönmesini sağlayın. Fabrikanın ön kapısına dönün ve sol taraftaki merdivenlerin altından ilerleyin. Buradaki forklifti kullanarak tüpü makineye yükleyin. Forkliftin arkasındaki kapıdan geçin ve otomatonun arkasındaki zinciri kullanarak aşağı inmesini sağlayın. Onunla "Production" hakkında konuştuğunuzda size Oscar's Card verecek. Tekrar ön kapıya gidin ve merdivenlerden çıkın. Odaya girin ve kabini inceleyin. Üst raftaki kitaplardan birine tıkladığınızda müzik kutusu ortaya çıkacak ve müzik bittinizde Music Cylinder sahibi olacaksınız. Müzik kutusuna Voice Cylinder yerleştirin ve olaylar hakkında bilgi sahibi olun. İşiniz bittiğinde kutunun üzerinden Hans-Anna Mechanical Toy'u alın. Sola doğru gidin ve masanın üzerindeki belgeleri inceleyin. Odadan dışarı çıkın ve sol taraftaki kumanda odasına girin. Oscar'ın verdiği kartı ortadaki slot üzerinde kullanın. Sağ taraftaki 3 numaralı düğmeyi açın ve sol taraftaki düğmeye üç kez basın. Renk kutusunda altın renkli tahta görülmeli. Şimdi sağdaki düğmeye bastığınızda Oscar için ayaklar yaratılacak. Ön kapıya inin ve aşağı doğru giderek makinenin sonundaki Wooden Legs'i alın. Oscar'a ayakları verince trene gitmek için sizden ayrılacak.

Çeşmeye dönün ve sağ üstteki yola girerek tren istasyonuna ulaşın. Trene girin ve Oscar ile "Mission" hakkında konuşun. Trenden inin ve hemen girişteki bilet ofisine giderek Oscar ile yine "Mission" hakkında konuşun. Size bir Train Ticket ile Train Release Permit verecek.

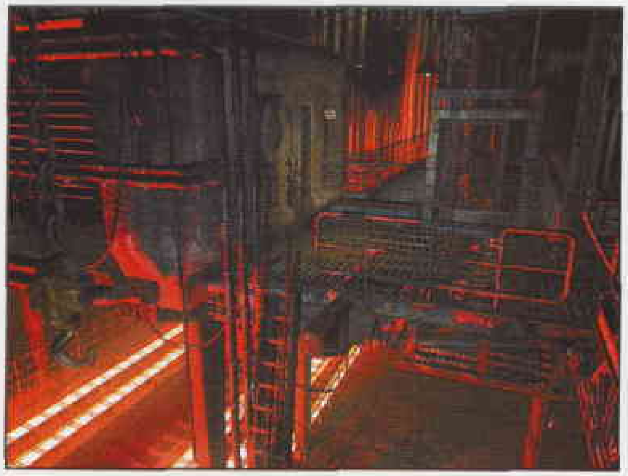
Notere geri dönün ve noterin masasının üstündeki otomatonun şapkasını açın. Açılan delik üzerinde mürekkep şişesini kullanın ve alt tarafa da Train Release Permit kağıdını yerleştirin. Sağdaki düğmeye bastığınızda kağıt onaylanacak.

Tekrar tren istasyonuna dönün ve dışarıdan trenin ön tarafına doğru gidin. Buradaki manivelayı kullanarak anahtarı uzatın, sonra da kolu çekerek trenin kurulmasını sağlayın. Trene girin ve arka kompartımana ilerleyin. Ortadaki rafa müzik kutusunu, sağdaki standa ise mamut oyuncağını yerleştirin. Sol taraftaki kabine yakından bakıp ve üstteki iki rafa elinizdeki silindirleri yerleştirin. Şimdi Oscar'ın yanına gidin ve ona Ticket ile Release Permit'i verip yola çıkın.

Barrockstadt

Bu bölüme başladığınızda öncelikle gidebileceğiniz her yere gidip etrafı tanıyın. İstasyon içindeki yolları anlatmak biraz karışık olduğu için bilmeniz gereken tüm yerleri görmüş olmanız çok önemli. Her yeri dolaşıp şu yerlere giden yolları hatırlamaya çalışın: Dibinde kuşların bulunduğu merdiven, römorkör, kanal kontrol mekanizması, botanik bahçesi kapısı.

Trenin sol tarafından inip sola doğru ilerleyin. Sahilimsi bir yere geleceksiniz ve istasyon görevlisi ile karşılaşacaksınız. Öncelikle yerdeki Hook'u alın. Görevliyle "Mission" hakkında konuşun. Tekrar trene doğru gidin ve treni geçerek ilerlemeye başlayın. Yolun sonunda büyük bir duvar göreceksiniz ve Kate treni kurmakla ilgili bir şeyler söyleyecek. Trene döndüğünüzde Oscar size üniversite rektörlerinin sizi görmek istediğini söyleyecek.

















Trene girin ve raflı kompartımandan *Mammoth Toy Doll'u alın.*

Trenin yanındaki köprüden geçip tekrar sola doğru ilerleyin. Bir kısım merdivenden aşağı inecek ve römorkörün yanına geleceksiniz. Kaptanla "Help" hakkında konuşun. Onlardan yardım alabilmek için öncelikle para bulmamız gerekiyormuş. Şimdi istasyondan çıkıp sağa doğru giderek üniversiteye ulaşın.

İçeri girer girmez sola dönün ve ilk kapıdan girin. Burası üniversitenin kütüphanesi. Sağ tarafa ilerleyip merdivenden tırmanın ve baş aşağı duran kitaba tıklayarak Mushroom Guide'ı alın. Aşağı inin ve kütüphanenin alt katına ulaşın. Buradaki masalardan birinde bulunan Amerzone Book'u da alın. Her iki kitabı da okuyunca Amerzone kuşları ve Yangala mantarları hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

Kütüphaneden çıkın ve ilerideki kapıdan girin. Burası rektörlerin odası. Rektörlere "Sauvignon" ve "Money" hakkında soru sorun. Eğer üniversitenin dışındaki otomatonu tamir edebilirseniz size para vereceklerini söylüyor. Dışarıdaki otomatonun kapısında yumurta eksik olduğunu göreceksiniz. Profesör Pons ile "Hans" ve "Sauvignon" hakkında konuşun. Elinizde mamut oyuncağını ona verdiğinizde laboratuarının kapısını açacak. İçeri girin ve soldaki kabinden Barrockstadt Voice Cylinder'i alın. Laboratuarın arka tarafına gidin ve masanın üzerinde Yangala-Cola Powder ile Test Tube Holder'ı alın.

İstasyona geri dönün ve istasyon görevlisine "Sauvignon" hakkında sorun. Sizden ayrılacak ama üniversiteye doğru giderken köprünün üzerinde yine onunla karşılaşacaksınız. Tekrar "Sauvignon" hakkında sorun. Üniversiteye *gidin ve Profesör Pons'a* "Sauvignon" hakkında sorun. Rektör odasına gidin ve aynı soruyu onlara da sorun. Şimdi istasyon görevlisine "Sauvignon" hakkında sorduğunuzda gizli botanik bahçesinin kapısını açacak. İçeri girin ve bahçenin en sonundaki çalılardan Sauvignon Grapes alın. Köprüye doğru gidip sağa döndüğü*nüzde daha önceden gördüğünüz kuşlu* merdivene ulaşacaksınız. Üzümleri kuşlar üzerinde kullanın ve merdivenden yukarı tırmanın. Test Tube Holder'ı yumurtanın üzerinde kullanınca bir Cuckoo's Egg sahibi olacaksınız. İstasyon görevlisiyle konuşunca size Wine Bottle verecek.

Üniversite avlusundaki otomatona *gidin ve kapının üzerine yumurtayı* yerleştirin. İçeriye girip alt kata inince tek yapmanız gereken kolu çekmek. Otomaton çalışmaya başladığına göre rektörlere gidip "Money" hakkında konuşabilir ve paranızı alabilirsiniz.

Römorköre gidin ve parayı kaptana verin. Yola çıkabilmesi için ilerideki kanal kapısını açmanız gerekiyor, bunun için size Lock Key verecek. İstasyonun sağ tarafından ilerleyince kanal kontrol mekanizmasına ulaşacaksınız. Öncelikle tabelaya bakın ve orada gördüğünüz numarayı cep telefonunuzla arayın. Operatörün size yaptırdığı işlemlere dikkat edin, çünkü aynılarını kullanarak mekanizmayı çalıştırmanız gerekiyor. Anahtarı kullanarak paneli açın ve sırayla #, 4, 2, * tuşlarına basın. Kanal kapısı açılınca römorköre dönün ve kaptanla "Locks" hakkında konuşun. Şimdi tekrar mekanizmaya dönün ve bu sefer #, 4, 1, * tuşlarına basın. Trenin ön kısmına gidin ve kaptanla "Help" hakkında konuşun. Size fırlattığı zincirin ucuna kancayı bağlayınca trenin duvara çekilme demosunu seyredeceksiniz. Trene doğru gidin ve vagondan karşı tarafa geçerek oradaki kurma anahtarını yine geçen sefer olduğu gibi önce manivelayı çevirip, ardından kolu çekerek kullanın.

Trenin ucuna gittiğinizde Profesör Pons sizi aramış ve dersin başlayacağını söylemişti. Üniversiteye dönün ve üst kata çıkarak dersi dinleyin. Dersten sonra Pons'un laboratuarına gidin ve masanın üzerinden Mammoth Toy Doll ile Paleontology Notes'u alın.

Trene dönün ve öncelikle mamut oyuncağını yerine koyun. Barrockstadt Voice Cylinder'ı ortadaki düzenekte kullanın ve neler olduğunu duyun. Bunun ardından Kate bu silindiri de rafa yerleştirecek. Şimdi Oscar'la "Mission" hakkında konuşun. Tren durduğunda aşağı inin ve sol taraftaki bilet gişesinin arkasına dolanın. Kuledeki kapıdan girin ve ofise ulaşın. Buradaki kaptanla "Mission" hakkında konuşun. Teleskopu kullanın ve sağ taraftaki düğmeye basarak görüntüyü netleştirin. Masaya yaklaşın ve bardağa önce şarap, sonra da Yangala tozunu koyun. Kaptanla tekrar konuşun ve şarabı içmesini sağlayın. Kaptan etrafta düşman olmadığını görünce size Visa verecek. Dışarı çıkın ve bilet gişesindeki Oscar'a vizeyi verin. Trene girin ve Oscar'a tren biletinizi vererek yola devam edin.

Komkolzgrad

Trenden inip ilerideki dev otomatona doğru gidin. Merdiveni kullanarak içine girin ve raftan Komkolzgrad Voice Cylinder ile Hans Designs alın. Kontrol panelindeki kolu iki kez kullanarak trene yaklaşın ve kırmızı düğmeye basarak treni kurun. Kolu iki kez aşağı çekin ve otomatonu eski yerine döndürüp aşağı inin.

Trene girip Voice Cylinder'ı dinleyin. Arka odaya gittiğinizde Oscar'ı bağlı durumda bulacaksınız. Önce yerden Metal Sheers alın, Oscar'ı çözüp konuşun. Tekrar otomatona dönün ve bu sefer kolu bir kez kullanın. Dışarı çıkın ve metal kesiciyi kullanarak deliği büyütün. İçerideki rafları inceleyip Spark Plug alın. Otomatona geri dönün ve onu eski yerine götürüp tekrar aşağı inin. Treni geçip yolun sonuna gidin ve oradaki asansörün yanındaki kolu çekin. Asansöre binerek madenlere inin.

Soldaki makine üzerinde Spark Plug kullanın ve kolu çekerek madeni aydınlatın. Yolu takip edin ve diğer uçtaki asansöre binin. Sağ taraftaki merdivenlerden çıkıp orgun önündeki piyanisti bulun. Orgun üzerinde bulunan Screwdriver'ı alın. Merdivenlerden inip sola doğru ilerleyin. Buradaki merdivenlerin üstündeki plakayı inceleyin ve tornavidayı kullanarak vidalarını çıkartın. Merdivenden tırmanıp Borodine'in odasına girin. Onunla "Mission" hakkında konuşun ve dışarıda açtığı odaya gidin. Helena'nın odasındaki çekmecen Press Cuts ve Letters to Helena alacaksın. Eğer dikkat ettiyseniz annenizin bir opera sanatçısıyla çıktığını hatırlayacaksınız. Hemen telefonla annenizi arayın ve Helena hakkında bilgi alın. Borodine'e gidin ve yine "Mission" hakkında konuşun. Odadan çıkın ve sağ taraftaki araca binin.

İlerleyin ve roketi geçerek kapsüle girin. Kozmonotla konuşamadığınızı fark edince yerdeki Vodka Bottle'ı alın. Kozmonot dışarı çıkacak ve demir sepetlerden birine düşecek. Tekrar kapsüle girin ve raftan Key ile Space Project Cancellation Letter'ı alın. Kozmonotun yanına gidin ve oradaki vanayı çevirin. Şimdi kapsülün yanındaki konsolun yanına gidin ve yakında bakın. Anahtarı takın, sepeti önce sola, sonra ileri hareket ettirin ve sulama kolunu kullanarak kozmonotun ayılmasını sağlayın.

Sağ tarafa doğru gidin ve etrafı inceleyin. Bu ekranlardan birine geldiğinizde defterinizde "Airship" kelimesi belirecek. Kozmonotla "Airship" hakkında konuşun ve Airship Key'i alın. Zepline benzeyen Airship aracına binip kolu çektiğinizde bir şey olmadığını göreceksiniz. Tekrar kozmonotla konuşun ve onun havalanmasına yardım edeceğinizi söyleyin. Fırlatma bölgesinin soluna gidin ve buradaki kontrol odasına girin. Konsolun üzerindeki Voralberg Key'i alın ve konsol üzerinde kullanın. Aşağıdaki dikdörtgen paneli açın ve oradaki kabloları birleştirin. Şimdi konsolu çalıştırabilirsiniz. Sağ taraftaki Blood Testing Apparatus kutusunu çekip çıkarın. Bu kutuyu kozmonota verip kan örneği alın. Tekrar konsola dönün ve kutuyu yerine yerleştirin. İlk düğmeye basarak kapsülü yükleyin. İkinci düğmeye bastığınızda kan örneği kabul edilmeyecek. Kutunun üzerindeki deliğe tıklayarak kendi kanınızı kullanın. Şimdi sırayla ikinci, üçüncü ve dördüncü düğmelere basın.

Dışarı çıkıp sola gittiğinizde yerdeki Crank Handle'ı göreceksiniz. Onu alın ve buraya geldiğiniz yere doğru dönün. Kapsülü geçip roketin yanındaki merdivenlerden yukarı çıkın. Crank Handle'ı buradaki sirenin üstünde kullandıktan sonra Airship'e dönün ve kolu çekin.

Aralbad

Dışarı çıkıp otele girin. Biraz ilerleyip sol taraftaki dolabı açın ve Detergent'i alın. Dışarı çıkın ve deterjanı havuza dökün. Şimdi tekrar içeri dönün ve ön penceredeki perdeleri açın. Resepsiyondaki zile basın. Masanın arka tarafına geçin ve ziyaretçi defterini inceleyin. Helena'nın şifresinin 1270 olduğunu göreceksiniz. Sağ taraftan Hotel Brochure alın ve içindeki telefon numarasını (46433643) bir yere not edin. Kırmızı düğmeye basarak kapıyı açın ve içeri girin. Havuzun soluna doğru ilerleyin ve kapının önündeki konsola 1270 şifresini girin. Bir şey olmamış gibi görünse de bu sayede havuzun diğer yanındaki kapıyı açtık. İlerleyin ve koridorun sonundan Crystal Dish alın. Havuzun sağ tarafına doğru gidin ve açık kapıdan girerek yerdeki Temporary Code'u (0968) alın. Tekrar konsola gidin ve 0968 yazarak kapıyı açın. Duvardaki maskeyi takın ve iskele kısmına çıkın. Helena'yla konuştuktan sonra parmaklıkların yanındaki çana yakından bakın ve James Bell'i alın. Otele doğru geri dönerken sol tarafta çan takılacak bir yer göreceksiniz. Oraya çanı takıp zinciri çekin. Otele girin ve James'e Helena'yı getirmesini söyleyin. Helena ile "Hans" hakkında konuşun.

Barın alt tarafındaki dolabın içinden Crystallized Honey ve Lemon'u alın. Havuzun diğer tarafına geçin ve vanayı çevirerek suyun kaynamasını sağlayın. Bal kavanozunu suya sokun ve Liquid Honey sahibi olun. Şimdi bara geri dönün ve yukarıdaki malzeme kısmını sırasıyla limonu, votkayı ve balı yerleştirin. I/O düğmesine basarak aleti çalıştırın. Önce ikinci piyano tuşuna basın, sağ taraftaki kolu sol anahtarına doğru çevirin ve üçüncü piyano tuşuna basın. Sonra da sırayla bal, limon ve buz düğmelerine basın. Çalkalama düğmesini basınca kokteyl hazırlanacak ve Helena içecek. Bardağı tezgahın en ucuna koyun ve Helena'yla konuşun. Tekrar Komkolzgrad'a gidiyoruz.

Komkolzgrad

Yukarı çıkın ve kafes kapısı üzerindeki metal kesiciyi kullanın. Piyanistin yanına gidin ve tornavidayla vidaları sökerek Oscar's Hands sahibi olun. Merdivenlerden inip asansörün yanına gelin. Demonun ardından ekranın üst tarafındaki asansöre binin. Madenin sonuna ulaşınca kolu çekerek asansörü çağırın. Patlamaların ardından havalandırma boşluğunu kullanarak dışarı çıkın. Sol tarafa gidin ve kutunun içinden Dynamite alın. Trenin ön kısmındaki Oscar ile konuşun ve trene binin. Tren durunca dışarı çıkın ve dinamiti dev otomatonun bacağında kullanın. Yola çıkmamız için hiçbir engel kalmadı.





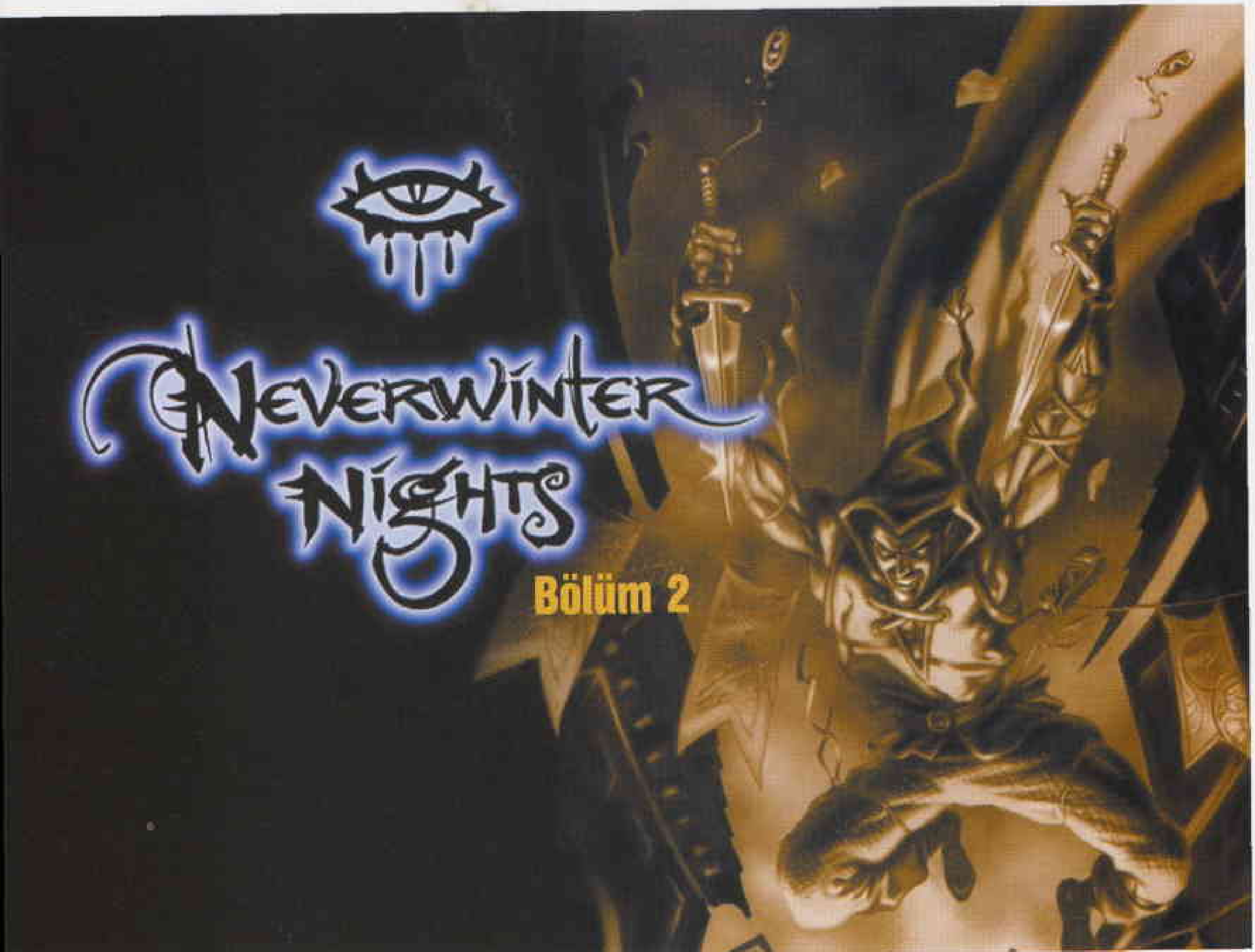
Aralbad

Trenin ön kısmındaki makineye gidin ve her zaman olduğu gibi önce manivelayı çevirin, sonra da kolu çekerek treni kurun. Oscar ile "Mission" hakkında konuşun. Otele dönün ve masadaki kutunun içinden Mammoth Automaton'u alın. Bara gidin ve Helena ile konuşun. İskeleye çıkın ve Hans ile konuşun. Tebrikler, Syberia öyküsünü tamamlamış oldunuz.

Keşke daha uzun sürseydi, değil mi? Her ne kadar açıklaması uzun olsa da oyun oldukça basitti ve kısa sürdü. Umarım devamı gelir ve bundan daha kapsamlı ve karışık olur. O zamana kadar hoşçakalın :)

Eser Güven | eser@level.com.tr

strateji ustası



Ana modülün tam çözümüne Chapter 2'den devam ediyoruz.

Sanırım sayfanın başındaki Neverwinter Nights başlığını görünce çoğunuz sevinmişsinizdir. Her zamanki gibi oyunla ilgili yazmadığım kısımlar hakkında email yağmuruna tutulmam, bu yazının ne kadar beklendiği konusunda bir ipucuydu sanki. Evet doğru tahmin ettiniz, bu yazıda kalan Chapter'ları anlatıp bitirmeye çalışacağım. Böylece bir kısım email'in önünü kesebilirim sanırım :) Size asıl komik olanı söyleyeyim mi? Geçen ayki yazı hakkında aldığım maillerin pek de az olmayan bir kısmı da oyundan ziyade, anlattığım görevle ilgiliydi. Bunun neresi komik diyebilirsiniz? Peki bu soruların da bir kısmının görevin içeriğiyle falan değil de görevdeki Elf kızı İrem'le ilgili olduğunu söylesem :) Şimdi bu konudaki başlıca soruları da hemen yanıtlayacağım, böylece oyunla ilgili gelen mailleri iyice azaltmış olacağız. Bazı okurların da fark ettiği gibi daha önce de Monkey Island ve Icewind Dale yazılarında size İrem'den bahsetmiştim. Kendisi benim kız arkadaşım ve açıkçası benim için görevdeki güzel Elf kızı için daha uygun bir seçim olamazdı. Umarım günün birinde size buradan evlilik haberimizi de veririm ;) Kim bilir, belki ileride öyle bir giriş yazısı için de uygun bir oyun çıkar. Her şeyi açıklığa kavuşturduğumuza göre görevlere başlayabiliriz.

Chapter 2 Port Llast

Bölümün başında Aribeth ile konuşarak olaylar hakkında bilgi alıyorsunuz. İhtiyacınız olan şey bölgedeki Cult faaliyetlerinin nerede olduğunu kanıtlayan iki tane belge. Yine ilk bölümde bulunan yardımcılar burada da bulunuyorlar, ama size ilk bölümde yanınıza aldığınız kişiyi almanızı öneririm. Ben oyunun sonuna kadar Sharwyn ile devam ettim.

Alliance Arms Inn'deki Ander ve Elaith ile konuşun. Ander size Werewolf Hunter görevi hakkında bilgi verecek. Bu görevi almak isterseniz Temple of Tyr'deki Neurik ile konuşmanız gerekiyor. Elaith ise size Serpent's Gem görevini verecek.

Serpent's Gem:

Mücevherlerden biri Neverwinter Woods'taki cadının elinde (bkz. Neverwinter Woods kısmı). İkinci mücevheri kuzey yolundaki Green Griffon Inn'de bulunan Zamithra'dan alacaksınız. Zamithra genelde tavernanın alt katında korumalarıyla bulunuyor ama erkeklere dayanamayıp üst ka-

ta odasına korumalarını bırakıp çıkıyor. Mücevheri almak için daha uygun bir zaman bulamazsınız. Son mücevher için ise ilk olarak Llast'taki Wanev's Cottage'a girmeniz gerek. Kulübede öldürdüğünüz yaratıklardan şu bileşenleri toplamaya özen gösterin: 2 tane Skeleton Knuckle, Fire Beetle Belly ve Slag Tongue. Bunları mutfaktaki mangalın içine koyduğunuzda özel bir odaya ışınlanacaksınız. Bu odadan Wanev'in günlüğünü ve Wardstone'u alın. Wanev's Tower'a ulaştığınızda Wardstone sayesinde kulenin girişindeki yaratıklar size saldırmayacaklar. Kuleye girip Wanev'i bulun ve mücevherini alın.

Werewolf Hunter:

Neurik'ten bu görevi aldığınızda size gümüş kolyeler verecek. Bu kolyeler sayesinde kurtadamları iyileştirebileceksiniz. Urth'u Llast'ın Eisenfield çiftliğinde bulacaksınız. Evde saklandığı için yerini bulmanız çok zor olmayacak. Beth için East Road haritasına geçmelisiniz. Bu haritanın güneydoğu köşesinde, South Road girişine yakın onu bulacaksınız. Bran ise South Road haritasının kuzey tarafındaki bir mağarada bulunuyor. Bu üç çocuğu da iyileştirdikten sonra onlara hastalık bulaştıran kurtadamın peşine düşmelisiniz. Green Griffon Inn haritasının güneydoğusundaki mağarada aradığınız kişiyi bulacaksınız ve onu iyileştirince kim olduğunu görüp şaşıracaksınız. Son olarak Alhelor's House'a gidip Blackwolf'u öldürün ve görevi tamamlayın.

Five Tomes of Imaskar:

Bu görevi size Eltora's Lab'daki büyücü verecek. Onun için beş tane kitap bulmanız gerekiyor. Tome of Fire ve Tome of Death kitapları, Charwood'daki Jhareg's Castle'da bulunuyor. Her iki kulede de birer kitap var. Tome of Ice, Wanev's Tower'da bulunuyor. Tome of Resonance için Neverwinter Woods'taki cadının evini araştırmalısınız. Tome of Life içinse Luskan'ın dış duvarlarının yanındaki mezarlığa gitmeniz lazım. Kitabı Tomb of Arcane Brotherhood'da bulacaksınız. Ama bu kitabı elde etmenin çok zor olduğunu söyleyeyim.

Bounty Hunter:

Bu görevi Barracks'ta bulunan Mayor'dan alacaksınız. Amacınız hapisten kaçan beş mahkumu bulmak ve onları öldürdüğünüzü kanıtlamak için kulaklarını getirmek. İhtiyacınız olan tek şey kulakları olduğundan onları öldürmek zorunda değilsiniz. Bu kişilerden Wyvern, Neverwinter Woods'taki Druid Encampent yakınlarında bulunuyor. Delilah, East Road'daki Jax's Barracks'ın ikinci katında. Onu öldürmek zorunda kalacaksınız. Zor, Green Griffon Inn'de bulunuyor. Son kaçağı ise Farm Lands haritasında bir ağaç kovuğunda bulacaksınız. Dört kulağı aldığınız zaman Mayor'a geri dönün. Size yeri bilinmeyen 5. kaçağı yakalayabilmeniz için Old Mines anahtarını





verecek. Burada bulacağınız Yesgar önce sizden kurtulmaya çalışacak ama sonunda onunla konuşabileceksiniz. İstediğiniz şekilde kulağını alın ve bu görevi bitirin.

Henchman görevleri:

Eğer Chapter 1'de Henchman görevlerinin tümünü veya bazılarını tamamladıysanız, burada da o görevlere devam edebilirsiniz. Bunun için onlarla konuşup hikayelerini dinlemelisiniz. Tomi Undergallows sizden Ruby of Calishan isteyecek. Bunu Wanev's Tower'da bulabilirsiniz. Sharwyn'in istediği Nymph's Hair, Neverwinter Woods'taki Nymph's House'ta bulunabilir. Daelan annesinin ölümünde kullanılan baltayı isteyecek. Bu da Green Griffon Inn'in alt katındaki zindanda bulunuyor. Linu sizden kocasının günlüğünü istiyor. Bu günlük Troll Caves'te bulunuyor. Boddyknock'ın isteği Prism Seeds, Creator Caves'te, ilk gardiyanın bulunduğu haritada bulunuyor. Son olarak da Grimgnaw'ın istediği eldivenler, Luskan mezarlığında (Gloves of Corpse Handling).

Neverwinter Woods

Llast'tan doğuya doğru ilerleyin. Doğu yolundan gittiğinizde kendinizi bir kazı yerinde bulacaksınız. Buradakilerle konuşarak çeşitli görevler alabilirsiniz. Bu görevleri gerçekleştirmek için aynı ekranda bulunana Troll ve Ogre mağaralarına girmeniz gerekiyor. Bu mağaralarda oldukça yüklü exp kazanmanız mümkün.

Neverwinter Woods'a doğru ilerlediğinizde Druid'ler ile karşılaşacaksınız. Herkesle konuşarak olaylar hakkında bilgi alın. Aawil ile konuştuğunuzda Spirit of the Wood denilen orman ruhunun zehirlendiğini ve ormandaki canlıların herkese saldırdığını öğreneceksiniz. Bu durumu çözmek için doğuya doğru ilerleyin ve Deep Woods'a girin. Kuzeydoğuya doğru ilerle-





diğinizde Nymph'in evini bulacaksınız. Girdiğiniz tüm yerlerde haritayı tamamen açmaya özen gösterin. Bu şekilde görevlerle ilgili hiçbir ayrıntıyı gözden kaçırmazsınız. Nymph'in evinde de bu şekilde ilk önce kayıp Druid'lerden biriyle karşılaşacaksınız (ki Aawil size bununla ilgili bir görev vermişti).

Evin kuzeydoğusuna ulaştığınızda Nymph'i göreceksiniz. Üzerinizde yaptığı büyü başarısız olunca sizinle konuşacak. Ondan Spirit'in bulunduğu yere girebilmek için kendinizi özel bir bıçakla, özel bir sunağın önünde öldürmeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Bıçağı hemen yan taraftaki sandığın içinde bulacaksınız. Bu sandıkta ayrıca önemli bir görev eşyası olan Mirror of Vanity de bulunuyor. Bunları temin ettikten sonra evden çıkabilirsiniz.

Haritanın güneydoğu köşesinde bir sunak bulacaksınız. Bu sunağa tıkladığınızda karşınıza çıkacak seçeneklerden kendinizi öldürmekle ilgili olanı seçin ve Realm of the Spirit'e geçiş yapın. Bu yeni haritada köprülerden birini geçtiğinizde Relmar ile karşılaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra üzerindeki günlüğü alın. Bu günlük Aribeth'in aradığı iki kanıttan birisi. Relmar'ı bulduğunuz yerin yakınındaki çöplükten (rubble diye geçiyor) panzehiri alın. Doğuya doğru devam ettiğinizde kendinizi Spirit of the Wood ile karşı karşıya bulacaksınız. Geyik formunda olan bu ruh aslında oldukça zorlu bir rakip ama onunla bir süre savaştıktan sonra teslim olacak ve onunla konuşabileceksiniz (daha doğrusu telepati kuracaksınız). Ona yardım edeceğinizi söyleyin ve panzehiri kullanarak bu görevi bitirin. Aawil ile konuştuğunuzda bu görev için ödülünüzü alacaksınız. Ama kayıp Druid görevi için bir iki yere daha uğramamız gerekiyor. Kayıp olan tüm Druid'ler bu haritada bulunuyor aslında, tek yapmanız gereken her yere girip dolaşmak.

Sunağın kuzey tarafındaki mağara cadının mağarası. Bu mağarada bulacağınız cadıya Mirror of Vanity'i verdiğinizde hem kayıp Druid'lerden birini tuttuğu hücrenin anahtarını, hem de Llast'ta aldığınız mücevher görevi için gereken mücevherlerden birini size verecek.

Elinizde kanıt olduğuna göre Llast'a dönebilirsiniz. Bulduğunuz kanıtı Aribeth'e verin. Günlükten tarikat merkezinin Luskan olduğunu dair bilgiler elde ediyoruz ama bunu garantilememiz gerekiyor. Bunun için de istikamet Charwood.

Charwood

Doğu yolundan ilerlemeye başladığınızda her zaman olduğu gibi yine Charwood'a ulaşmadan önce çeşitli haritalardan geçeceksiniz ve bu haritalarda da yapabileceğiniz birçok görev olacak.

Farmlands:

Bu haritada görevlerin çoğu oldukça basit tarzda görevler. Farmer Ingo's House'ta Eric sizden annesinin broşunu isteyecek. Güneye doğru gidip oradaki çiftlikteki Constance isimli kadından broşu geri alabilirsiniz. Ayrıca yine bu çiftlikteki Peter ile konuşursanız kurtları temizlemek gibi basit bir görev almanız mümkün. Kurtların bulunduğu mağara haritanın güneyinde bulunuyor. Broşu da Eric'e verdiğinizde doğuya doğru ilerleyip Haunted Forest haritasına geçebilirsiniz.

Haunted Forest:

Haritanın batı tarafındaki harabelerden birindeki sandıktan bir Scroll alacaksınız. Doğuya doğru ilerlediğinizde bir sütun göreceksiniz. Bu sütuna tıkladığınızda karşınıza çıkacak seçeneklerden sırasıyla Nether, Shall ve Rule kelimelerini seçin. Böylece açılan portaldan haritanın normalde ulaşamayacağınız bir köşesine ışınlanacaksınız. Burada bulunan Haunted Crypt tamamen undead dolu bir yer. İçeriyi tamamen temizleyip exp puanlarını ve hazineleri topladıktan sonra yolun sonundaki portalı kullanarak tekrar yüzeye çıkabilirsiniz. İşinizin bittiğinden eminseniz doğuya *doğru ilerleyip* Charwood'a ulaşın.

Charwood:

Köyün girişinde Quint ile konuştuktan sonra köyün sol tarafındaki binaya girip Mobley ile konuşun. Bu sayede Village of Eternal Night görevini alacaksınız. Sağ taraftaki binaya girerek tarikat üyesiyle konuşun. Onu öldürdükten sonra üzerinden çıkan günlüğü alın (tarikat üyesini bulamasanız da Charwood'dan ayrılırken eninde sonunda onunla karşılaşacaksınız). Artık Aribeth'e gerekli olan ikinci kanıta da sahipsiniz, yani başka bir görevle ilgilenmeyip doğrudan Luskan'a gitmeniz mümkün. Ama unutmayın ki Luskan'a girdiğiniz anda burada yarım kalan tüm görevleriniz günlüğünüzden silinecek ve geri dönmeniz mümkün olmayacak.

Village of Eternal Night:

Kuzeye doğru giderek Jhareg's Castle'a girin. Girişte aldığınız anahtarla ilerideki kapıyı açın (doğruluğa giden yol düzdür diye bir ipucu var girişte). Diğer yollara girince çeşitli düşmanlarla karşılaşacaksınız, ayrıca ipucunu da anlamamış olacaksınız :) Şimdi geldiğiniz odada bir gardiyan var. Bu gardiyan size iki kardeşin de kulelerini dolaşmanızı ve ifadelerini alarak kimin suçlu olduğunu belirlemenizi söyleyecek. Önce Quint's Chambers kısmına gidin. Kulelerin haritalarını tamamen açmaya ve her yeri incelemeye özen gösterin. Böylece çok daha doğru karar verebileceksiniz. Örneğin kütüphanede bulacağınız dev kitabı okuyunca hikayeyi daha net anlayacaksınız. Bu kulede bulacağınız eşyalar arasında Quint's Key, Tome of Death ve Quint's Journal bulunuyor. Karşınıza çıkan Bodak'ı öldürdükten sonra Quint'in yanına gidin ve onunla konuşarak ifadesini alın. Şimdi bu kuleden çıkıp diğer kuleye gidin. Burada da Karlat's Journal ve Tome of Fire bulacaksınız. Karlat'la konuşup ifadesini aldıktan sonra burada yapabileceğiniz bir şey daha var. Eğer hikayeyi iyi takip ettiyseniz bu işte Belial'ın da parmağı olduğunu fark etmişsinizdir. Bu kuledeki Summoning odasında Belial'ı çağırmamız ve onun da ifadesini almamız mümkün. Ama ne yalan söyleyeyim, onu çağırmayı beceremedim. Odanın yanındaki kitapta bu işlemin nasıl yapıldığı anlatılmış ama sanırım gözümden kaçan bir şeyler oldu. Neyse, ifadeleri aldıktan sonra kalenin girişindeki gardiyanla konuşun. Quint ve Karlat odaya ışınlanacaklar ve siz kararınızı vereceksiniz. Ben Belial'ı suçlama imkanı olmadığından Karlat'ı suçladım ve köyü kurtardım. Köyü kurtarmayı seçtiğinizde kaleden çıktığınızda altın ve eşya dolu bir sandık sizi bekliyor olacak.





Luskan

Söylediğim gibi Luskan'a girdikten sonra geriye dönüşünüz yok, o yüzden tamamlamak istediğiniz görevleri tamamlayın. Aribeth'e kanıtları gösterdiğinizde size Luskan'a girme izni verecek. Green Griffon Inn'den kuzeye doğru ilerlediğinizde Luskan şehrinin kapısına ulaşacaksınız. Buradaki görevliyle konuşun ve şehre girmek için gerekli olan anahtarı alın.

Luskan'a girdiğiniz anda buradaki belalılarınız Black Knives Rogue grubu size saldıracaklar. Dövüşe katılan Gregor Amster ile dövüşten sonra konuşun ve olaylar hakkında bilgi sahibi olun. Bu bölümde öncelikle çete liderleri Baram ve Kurth'tan kurtulmalı ve Host Tower'a girme izni elde etmeliyiz.

Bu görevlere başlamadan önce basit yan görevleri halledebilirsiniz. Bu görevlerin çoğunu şehir merkezindeki Wink and Tickle isimli genelevden alacaksınız. İçeride Bela ile konuştuktan sonra üst kata çıkın. Buradaki odalardan bazıları kilitli ve eğer içeride iki kişi varsa kapıyı açmanızı pek hoş karşılamıyorlar. Yine de aradığınız kişileri bulmak için tüm kapıları açmanızı öneririm. Erb ile konuştuğunuzda Erb Delicate's Problem görevi açılacak. Görevi tamamlamak için Jadel's Estate'e gidin ve oradaki kadınla konuşarak yüzüğü geri almaya çalışın. Harlot's Husband görevini ise Yvett'ten alacaksınız. Galron'un evine gidin ve bebeği ondan geri alın. Gördüğünüz gibi buradaki görevler çok basit. Bu görevlerden sonra Rhaine ile konuşarak Luskan'daki çeteler hakkında bilgi sahibi olun.

Baram:

Wink and Tickle'ın arkasındaki kanalizasyon girişini kullanarak Sewers haritasına geçin. Bu haritadaki her yeri dolaşırsanız yine Luskan'da alacağınız bazı ek görevleri de tamamlamanızı sağlayacak eşyalar bulmanız mümkün. Sewers'taki kapıyı kullanınca Baram's Sewers haritasına geçeceksiniz. Burada sürekli olarak Black Knives Rogue grupları size saldıracaktır. Kuzeye doğru ilerleyip karşınıza çıkanları öldürün. Kapının önünde bir Yu-an Ti Necromancer ile karşılaşacaksınız. Onu öldürün ve üzerindeki notu okuduktan sonra Baram's Lair haritasına geçin. Bu haritanın iki kısmında yaratık çağırma büyüleri yapılıyor. Öncelikle bunları durdurmamız gerekli. Her ne kadar burasını sınırsız exp amacıyla kullanabilseniz de pek tavsiye etmiyorum. Şimdi ilk olarak iskelet çağırılan yeri temizleyelim. Ayin alanının etrafında üç tane pedestal bulunuyor. Bunları üzerlerinde Bash komutunu kullanarak parçalayın. İskelet üretimini durduğunuzda bu haritanın ortasındaki ana çağırma yerindeki necromancer'lardan bazıları size saldıracaklar. Çünkü onlar iskelet üretimiyle ilgiliydiler. Onları öldürdükten sonra diğer çağırma yerine gidin ve oradaki düzeneği de bozun. Ortaya çıkan Greater Mummy'i öldürdükten sonra haritanın or-

tasında kalan necromancer'ların tümünü öldürün. Birinin üzerinden çıkan anahtarı alın ve kuzeye yönelin. Kilitli olan kapıyı açın ve Baram ile savaşarak onu öldürün. Baram'ın cesedi üzerinden kafasını ve arkasındaki sandıktan mührü almayı unutmayın. Host Tower'a girebilmek için ihtiyacımız olan şey bu mühür aslında. Bunu Aarin'e götürdüğünüz zaman bu mührü kullanarak bir not hazırlayacak ve Host Tower'a girebileceksiniz. Ama bundan önce Kurth sorununu da çözmenizi öneririm.

Kurth:

Haritanın Docks kısmına gidin ve buradaki büyük binaya girin. Burası Kurth's Lair isimli bölge. Kurth ile savaşmadan önce yapmanız gereken birkaç şey var. Öncelikle sağ taraftaki hücrelere doğru gidin ve esirlerden birinden Burke hakkında bilgi alın. Haritanın ortasındaki odalardan birinde Burke'u bulacaksınız. Üzerinden günlüğünü ve Smooth Token'i alın. Günlüğü okuduğunuz zaman portalı kapatmak için Token ve Sapphire gerektiğini göreceksiniz. Eğer elinizde safir yoksa yine sağdaki odalardan birinde bulabilirsiniz. Şimdi portalın bulunduğu odaya gelin ve mangala Token ve Sapphire'i yerleştirin. Portalı kapatınca Kurth'un gücünü azaltmış olacaksınız. Kurth'un yanına gidin ve onu öldürdükten sonra üzerinden anahtarı alın. Bu anahtar sayesinde eğer görevi aldıysanız Elwyn'in kardeşini sağdaki odadan kurtarabilirsiniz. Eğer Baram görevini yapmadıysanız soldaki odadan mührü alabilirsiniz.

Ruins of Illusk:

Docks kısmında göreceğiniz bu binaya girin ve karşınıza çıkan Skull Warrior'u öldürün. Cesetten kafasını alın ve sunağın içine yerleştirin. Böylece birinci mührü kırmış olacaksınız. İkinci katta Fallen Hero'yu öldürüp kalbini sunağa yerleştireceksiniz. Son mührü kırmak için ise Water Elemental'i öldürüp üzerinden alacağınız Blessed Water'ı kullanacaksınız. En alt kata indiğinizde sizi Voleron the Damned bekliyor olacak. Bu oyunun en güçlü büyücülerinden biri, o yüzden eğer karakteriniz güçlü değilse hiç bulaşmayın. Eğer zorlanıyorsanız sık sık Recall Stone kullanarak kendinizi iyileştirin. Onu öldürdükten sonra etrafı istediğiniz gibi yağmalayabilirsiniz.





Host Tower:

Aarin'den mühürlü notu alın ve Host Tower'a girin. Bu kule yanlış hatırlamıyorsam 9 kattan oluşuyor. Her kata çıkmak için, o kata ait olan Stone'u bulmanız gerekli. Haritalardaki portallara girdiğinizde, elinizde hangi katlara ait taşlar varsa o katlara çıkabiliyorsunuz. Aslında her bir kat ufak bilmeceler içeriyor ve aslında tüm katları incelemenize gerek yok. Yapmanız gereken şey 9. katın taşını bulup oraya ulaşabilmek. Giriş katında Isurel'le konuşup devam edin. Sağ taraftaki odadan anahtar ve günlük bulacaksınız. Portalı bulun ve 2. kata çıkın. Bu katta iki tane taş bulacaksınız: bunların biri sizi 3. kata, diğeri ise 6. kata çıkaracak. Etrafı temizledikten sonra 3. kata çıkın. Bu katta bir tane Imp öldürüp üzerinden Imp Eye, bir tane de Quasit öldürerek üzerinden Quasit Eye alın. Haritanın her iki ucunda da bu yaratıkların geldiği birer portal bulunuyor. Imp portalında Quasit Eye, Quasit portalında ise Imp Eye kullanarak bunları kapatabilirsiniz. Etrafı dolaşıp portal taşlarını bulun ve 4. kata çıkın. Öncelikle *Artero Geth'in üzerindeki* günlüğü okuyun. Odalardan birinde Golem Control Rod, birinde ise Golem Replication Rod bulacaksınız. Bu iki eşyayı da Golem yaratma odasında kullanırsanız ortaya bir Helmed Horror çıkacak. Bu sizi bir süreliğine koruyacaktır. Horror'u takip ettiğinizde Rimardo ile karşılaşacaksınız. Ölmeye yakın size teslim olacak ve bu sayede Maugrim hakkında bilgi alacaksınız. 5. katta serbest bırakılmayı bekleyen Nyphit var. 6. katı araştırdığınızda en üst kat olan Pinnacle'a ulaşmanızı sağlayacak taşı bulacaksınız. İsterseniz kalan katları es geçin ve 9. kata çıkın. Burada büyücü Arklem ile konuşun. Onu serbest bırakmayı kabul edin ve etraftaki mangalları parçalamaya başlayın. Her bir mangalı kırdığınızda ortaya bir yaratık çıkacak ama bunların size pek sorun çıkaracağını sanmam. Arklem serbest kaldığında onunla *konuşun, sizin için çıkış kapısını açacak.* Bu kapıdan geçince çatıya ulaşacaksınız. Aribeth'le Lizard yaratıklarının konuşmaları bitince yaratıklar size saldıracak. Hepsini temizledikten sonra arkada bıraktığınız merdivenlerden inin ve Maugrim'in günlüğünü alıp Aarin'e dönün. Onunla konuştuğunuzda yeni görevleriniz hakkında bilgi alacaksınız ve üçüncü bölüme geçeceksiniz.

Chapter 3 Beuronna's Well

Bu bölümde ana görevimiz Words of Power isimli kadim zamanlardan kalma taşları bulmak. Her ne kadar bölümün başında yalnızca bir tanesinin yerini öğrenebilsek de, ana haritadan gidilebilen üç ayrı yer olduğuna göre diğerlerinin de nerede olduğunu kestirmek hiç de zor olmayacak.

Aarin ile konuştuktan sonra dışarı çıkın ve Drinking House'a gidin. Burada Lillian ile konuştuğunuzda size Words of Power hakkında bilgi vermek için Snow Globe'unu bulmanızı söyleyecek. Görevi kabul edin ve verdiği parşömeni alın.

Snow Globe görevine başlayıp ana görevde ilerlemeden önce çok zevkli bir yardımcı görevi yapmanızı öneriyorum. Eğer İngilizce'niz yeterli değilse bu görevde zorlanmanız mümkün ama yine de bu çözümü kullanarak biraz eğlenebilirsiniz. Bu görev için Temple of Tyr'e gidin ve Neurik ile konuşun. Rolgan isimli bir kabile üyesinin karıştığı cinayetle ilgili bir görev bu. Rolgan'ın avukatlığını yapmayı kabul ettiğinizde Neurik size içinde gerekli bilgilerin bulunduğu bir defter verecek. Bu defterden olayın görgü tanıklarını ve jüri üyelerini öğreneceksiniz. Yapmanız gereken bunların tümüyle konuşmak ve mahkeme sırasında tanıklara sorduğunuz sorularla jüriyi Rolgan'ın masum olduğuna ikna etmek. Defterde gördüğünüz herkesle olay hakkında konuşun. Özellikle Drinking House'taki Lodar ile olan konuşmanız ona birkaç içki ısmarladıktan sonra çok ilginç hale gelecek, çünkü Griff'in Rolgar'ın içkisini ilaç karıştırdığını ve kabile üyelerinden nefret ettiğini söyleyecek. Herkesle konuştuktan ve hazır olduğunuza emin olduktan sonra Neurik'in yanına gidin, oyunu her ihtimale karşı kaydedin ve mahkemeyi başlatın. İlk olarak kendiniz mahkemeyi kazanmayı deneyin, eğer başarısız olursanız şunları sırayla yaparak beşe karşı sıfır oyla mahkemeyi kazanabilirsiniz.

İlk tanık olarak Lodar'a soru soracaksınız. Ona ilk olarak Griff'in Rolgan'a karşı olan duygularını sorun. Sonra Griff'in içkisine ilaç karıştırıp karıştırmadığını, son olarak da kavgayı kimin başlattığını görüp görmediğini sorun. İkinci tanık Zed'e kavgayı kimin başlattığını görüp görmediğini sorun, ardından da ilaçlı içki konusunu gündeme getirin. Vanda'ya sadece Rolgan'ı niye Griff'i görmeye yolladığını sorun. Rolgan'dan o akşam neler olduğunu anlatmasını isteyin. Kapanış konuşmasında da sırayla Griff'in şiddete eğilimli olduğunu ve Rolgan'ın içkisine ilaç karıştırdığını söyleyin. Mahkeme sona erecek ve Neurik tarafından ödüllendirileceksiniz.

Şimdi Snow Globe görevine dönebiliriz. Bunun için Coldwood bölgesine gitmemiz gerekiyor.

Coldwood

Coldwood'un ana haritasında kesmek için bolca Orc bulacaksınız. Hatta bunların şefini öldürürseniz kafasını alabilir ve Beuronna's Well'deki Mercenary dükkanında bulunan Rolkid'e götürerek exp kazanabilirsiniz. Bu haritadan geçebileceğiniz iki bölge bulunuyor: Wizard's Dungeon ve Leyanne's Tomb. Words of Power için Wizard's Dungeon'a gitmemiz gerekiyor ama biz önce Layenne's Tomb haritasını halledelim.

Layenne's Tomb:

Bu bölgede hemen Layenne's Tomb'a girin. Her mezarda olduğu gibi burada da bulca undead ile savaşacaksınız. Bölgenin güney kısmında bulacağınız Succubus sizden ona ait olan eşyaları getirmenizi söyleyecektir. Bu mezar oda oda ayrılmış olduğundan tüm odaları gezmeli ve tüm sandıkları açarak Succubus Stone, Succubus Necklace ve Succubus Ring eşyalarını bulmalısınız. Sandıkların içinden ayrıca burası için çok önemli olan dört adet mücevher bulacaksınız: Gem of Misery, Gem of Honor, Gem of Pain ve Gem of Duty. Succubus'a ait olan eşyaları ona verdiğinizde size dilek hakkı verecek. İlk dilek olarak mezardaki tüm kapıların açılmasını sağlayın, ikinci dilek olarak ise büyülü bir eşya isteyebiliyorsunuz. Eşya olarak bıçak verdiğinden Fighter'lar pek memnun kalmayacaklardır. Son parçayı da ona verip özgür bırakınca bir Succubus'tan beklenen yapacak ve size saldıracaktır. Onu öldürün ve içinde dört tane pedestal bulunan odaya girin. Buradaki pedestalleri açtığınızda içlerinde notlar olduğunu göreceksiniz, bu notlardaki hikayelerin temsil ettiği mücevheri pedestale yerleştirmeniz gerekiyor. Doğru yerleştirme şöyle olacak: Green Light – Gem of Duty, White Light – Gem of Honor, Blue Light – Gem of Pain ve Purple Light – Gem of Misery. Bunları yerleştirdiğinizde ortadaki pedestalin içinden Star Sapphire alabilirsiniz. Bu mücevheri de Lillian'a verebiliyorsunuz.

Wizard's Dungeon:

Bu bölgede karşınıza Cultist grupları çıkacak. Liderlerini öldürdüğünüzde üzerinden çıkan günlüğü alın. Bu haritadaki portala ulaştığınızda, Lillian'ın verdiği parşömen sayesinde Wizard's Dungeon'a girebileceksiniz. Bu harita boyunca birçok Elemental ile savaşmanız gerekecek. Kulenin köşelerinde Fire Elemental çağıran yerler var, buralar ulaşıp mangalları kırarak Fire Elemental üretimini kesebilirsiniz. Güneydoğudaki hücrelerde Nax ile karşılaşacaksınız ve sizden yardım isteyecek. Onu kurtarmak için bir Water Elemental çağırmanız gerek. Nature of Water Summoning kitabını bulup okursanız bunun için bir Slaad's Tongue ve Melf's Acid Arrow büyüsü gerektiğini öğreneceksiniz. Büyücü olmayanlar için haritada bir adet Melf Ring bulmanız mümkün. Summoning Pool odasına girin ve havuza Slaad's Tongue



yerleştirdikten sonra Melf Acid Arrow büyüsünü yapın. Ortaya çıkan Water Elemental'den Nax'ı kurtarmasını isteyebileceğiniz gibi başka şeyler de istemeniz mümkün :) Size tavsiyem Nax'ı kurtarın ama gitmesini izin vermeyin. Çünkü oldukça kötü bir karakter kendileri. Snow Globe'a Nax'ın yardımı olmadan da ulaşabilirsiniz. İçinde gongların bulunduğu odaya girin ve sırasıyla Puma, Dog, Bear ve Dragon gonglarına tıklayın. Haritadaki son kilitli kapı da bu şekilde açılacaktır. Odadaki Fire Elemental'i öldürün ve Snow Globe'u alın. Lillian'a geri dönünce Word of Power'ın Snow Globe'un içinde olduğunu öğreniyoruz. Yukarı kata çıkıp Lillian'ın odasına gidin ve Snow Globe'un içine girmeye hazırlanın.

Snow Globe:

Snow Globe'a tıkladığınızda içine girme ve küreyi döndürme seçeneklerinin çıktığını göreceksiniz. Küreye bakarsanız Dwarf'la-

rın Dryad'lara saldırdığını göreceksiniz. Ama küreyi döndürünce bu sefer Dryad'ların saldırdığını görüyorsunuz. Amacımız her iki durumda da küreye girip dost tarafla konuşmak. İlk olarak Dryad'ların Dwarf'lara saldırdığı zamana girin. Burada siz de Dryad'larla savaşacaksınız ama öldürülen her kişinin tekrar dirildiğini fark edeceksiniz. Haritanın sol üst köşesindeki Hodd ile konuşun. Daha sonra haritanın ortasındaki mağaraya girin ve sandıktan Amulet of the Ages, kitap yığınından ise Arwyl's Journal ile Hodd's Journal'ı alın. Tekrar Hodd'a dönün ve madalyon hakkında konuşun. Madalyonu tamir edecek, ama büyü kısmını ancak Dryad'ların yapabileceğini söyleyecek. Küreden dışarı çıkın, döndürün ve tekrar girin. Haritanın sağ üst köşesinde bulacağınız Arwyl sizin için madalyona büyü yükleyecek. Tamir edilmiş madalyonu boynunuza takın ve oyunu kaydedip ortadaki mağaraya girin. Burada bulunan Guardian White Dragon gerçekten çok güçlü bir düşman. Oyunda savaşacağınız ilk ejderha olduğundan zorlanmanız normal olacaktır. Ejderhayı öldürdükten sonra sandığın içinden ilk Word of Power'ı alın. Küreden çıkın ve Aaril'le konuşun. Şimdi diğer Word of Power'ları bulmamız gerek.

Moonwood:

Burası Hill Giant'larla dolu bir bölge. Haritanın batı tarafında bulunan mağaradaki Obould'u öldürüp kafasını Rolkid'e götürebileceğinizi hatırlatayım. Moonwood haritasından kuzeye doğru ilerleyin ve ikinci haritaya geçin. Haritanın ortasındaki mağaraya girdiğinizde Akulatraxas isimli ejderha ile karşılaşacaksınız. Bu iyi bir ejderha ve tek isteği yumurtalarını korumak. Sizden yumurtalarını çalmaya çalışan Hill Giant Chieftain'i öldürmenizi ve kafasını ona getirmenizi isteyecek. Bu mağaradan çıkın ve sola doğru ilerleyin. Buradaki mağaraya girdiğinizde ortamdaki Hill Giant'lardan iyi exp kazanacaksınız. Mağaranın ikinci katında Chieftain'i bulun ve öldürün. Kafasını ejderhaya verdikten sonra yine kuzeye doğru devam ederek Spine of the World haritasına ulaşın.

Spine of the World:

Buradaki mağaralardan birinde ölü ejderhalar, diğerinde ise Gorgotha isimli ejderhayı bulacaksınız. Gorgotha size yumurta hırsızlığı olayının iç yüzünü anlatacak ve kötü ejderha Klauth'u öldürmenizi isteyecek. İyi bir karakter olduğumuz için Klauth'u öldürmemiz lazım, eğer kötü bir karakteri oynuyorsanız buradaki yumurtaları çalabilir ve Klauth'a götürebilirsiniz. Neyse, Klauth'u öldüreceğinizi söyleyip dışarı çıkın ve kuzeye doğru ilerleyerek Fire Giant's Lair haritasına geçin. Bu haritalarda birçok oda olduğunu göreceksiniz. Aslında sizin amacınız Klauth'un bulunduğu kata geçmek. Ama yine de tüm odaları teker teker dolaşın ve bulduğunuz esirleri kurtarın. Size hikayeyi anlamanızda yardımcı olacaklardır. En sonunda Klauth'un bulunduğu kata geldiğinizde girebileceğiniz üç mağara olduğunu fark edeceksiniz. Sladd Lair, Blue Dragon Lair ve Klauth's lair. Öncelikle Sladd Lair'e girin ve buradaki Gray Sladd'ları öldürün. Elbette buraya girmek zorunlu değilsiniz ama girerseniz çok iyi exp kazanacaksınız. Daha sonra Blue Dragon Lair'e girin. Havuzun içinden Dragon Sphere'i alın. Mavi ejderhaya saldırın ve onu öldürün. Sonra da Dragon Sphere'i sunağa yerleştirin. Bunu yaptığınızda ölü ejderhanın ruhunu kürede hapsetmiş olacaksınız ve bu küre Klauth'a zarar verecek. Şimdi Klauth's Lair'e inin ve onunla konuşun. Sizden diğer ejderhaların yumurtalarını çalmanız için yardım isteyecek. Konuyu Dragon Sphere'e getirin ve ona küreyi verin. Klauth her zaman olduğu gibi bunun normal bir küre olduğunu sanacak ama kullandığında ölü ejderha ruhunun farkına varacak. Bu noktadan sonra onunla savaşmaktan başka şansınız kalmıyor. Şimdiden uyarayım: Klauth, oyunda karşılaşacağınız en zor yaratık. Özellikle sanırım Fighter karakterler biraz daha zorlanacaklar çünkü normal vuruşlara karşı müthiş dayanıklı. Burada bol bol Recall Stone kullanmaktan çekinmeyin. En sonunda onu öldürmeyi başardığınızda bir Word of Power daha sahibi olacaksınız. Ayrıca arka taraftaki hazine sandıklarında da çok güzel eşyalar ve yüklüce altın sizi bekliyor olacak. Tekrar Aarin'e dönün ve Word of Power'ı ona verin. Sıradaki durağımız Fort Ilkard.



Fort Ilkard:

Bu haritadaki kampa girince size komutan Damas ile konuşmanız söylenecektir. Damas sizden ilk olarak kampı kuşatmış olan mancınıkları yok etmenizi isteyecek. Kamptan çıkın ve kampı çevreleyen altı mancınığı da yok edin. Bunun için ilk olarak mancınığın yanındaki görevliyi öldürmeniz, ardından mancınığa tıklamanız gerekecek. Damas'ın vereceği ikinci görev Elk Tribe'dan Arness'i öldürmeniz olacak. Onu da haritanın kuzeyine doğru ilerleyince bulabilirsiniz. Damas sizden son olarak Elk Tribe lideri Zokan'ı öldürmenizi isteyecek. Komutanın binasından çıkın ve Settler's Barracks'a girin. Burada bulacağınız Eckel karısına götürmeniz için size bir not verecek. Şimdi haritanın batısına doğru ilerleyerek Homesteads haritasına geçin.

Homesteads:

Haritanın sol tarafındaki evlerden birinde Eckel'in karısını bulacaksınız. Ona Eckel'in notunu verip dışarı çıkın. Şimdi Elk kabilesinin sığınağına girebilirsiniz. Burada size Elk kabilesinden kişiler saldıracak, yalnızca size saldıranları öldürmeye dikkat edin. İlk olarak haritanın sağ tarafına doğru ilerleyin ve yerde oturmakta olan hasta ailelere yaklaşın. Sizden Zokan ile konuşmanızı isteyecekler. Eğer ilk olarak sol tarafa doğru gidip Zokan ile karşılaşsaydınız, size saldıracaktı. Ama şimdi sol tarafa gidip Zokan ile konuşabilirsiniz. Size Damas'ın halkını zehirlediğini ve panzehire sahip olduğunu anlatacak. İyi bir karakter olduğumuzdan Damas'ın Zokan'ı öldürme isteğini de geri çeviriyoruz ve Damas'a dönüp panzehiri bir şekilde alıyoruz. Zokan'a geri dönüp panzehiri verdiğinizde Elk Tribe'de dostunuz olacaktır. Şimdi geçmeniz gereken harita Creator Ruins.

Creator Ruins:

Oyundaki en eğlenceli haritalardan birine hoş geldiniz. İlk olarak haritanın ortasına gelin ve sol taraftaki merdiveni kullanarak

bahçeye çıkın. Sapphira size Time Crystal ve Ultrag ağacı tohumu verecek. Time Crystal sayesinde Creator Ruins'in yapımı zamanını döneceğiz ve burayı korumakta olan golem'leri zayıflatmanın yolunu bulacağız. Tekrar Ruins'e dönün ve kuzeybatıya giderek Sundial üzerinde Time Crystal kullanın. Artık geçmişteyiz. Karşınıza çıkan Commander'ları öldürün ve birisinin üzerinden Translation Amulet'i ve bulursanız Old Temple Defenses kitabını alın. Bu kitapta ileride karşılaşacağınız bilmecelerle ilgili ipuçları bulunuyor. Translation Amulet'i takmayı unutmayın, çünkü ancak bu şekilde çalışanlarla iletişim kurabileceksiniz. Hemen bahçeye çıkın, burada sizi bekleyen Morag'ı öldürün ve Ultrag tohumlarını toprağın üzerinde kullanın. Tekrar içeri girin. Şimdi amacımız haritanın üç ayrı yönündeki odalara girmek ve gelecekte bu odaları koruyacak olan golem'leri yapan esirlerle konuşmak. Esir üzerinde birkaç kez Persuade kullandıktan sonra size golem'i neye karşı zayıf yapmasını istediğinizi soracaktır. Eğer kılıç kullanan biriyseniz Slashing, alev büyüleri kullanan biriyseniz Fire gibi seçenekleri seçebilirsiniz. Ama unutmayın, seçtiğiniz zayıflık dışında golem'lere zarar vermeniz mümkün olmayacak. Üç esiri de golem'leri zayıflatmaya ikna ettikten sonra Sundial kullanarak günümüze geri dönün. Şimdi bu odalara girdiğinizde karşılaştığınız golem'leri öldürebileceksiniz ve her golem'in üzerinden bir anahtar çıkacak. Bu anahtarlarla golem'lerin arkalarında korudukları odalara girebilirsiniz. Odaların girişinde yerde beyaz bir çember ve çemberin üzerinde de odadaki bilmecenin ismi yazıyor.

Riddle of Smoke:

Bu odaya girince Alchemist Apparatus'tan çeşitli renklerde tozlar alacaksınız. Yapmanız gereken başka bir renk elde edecek şekilde tozları ikişer ikişer mangala koymak. Kombinasyonları eminim hepiniz biliyorsunuzdur: Kırmızı-Sarı, Sarı-Mavi ve Mavi-Kırmızı. Bunu yaptığınızda birinci kilit açılacak.

Riddle of Sound:

Bodak'ın üzerinden Fairy Bottle'ı alın ve Quickslot'a yerleştirip kullanın. Ortaya çıkan Fairy size gongları hangi sırayla çalmanız gerektiğini gösterecektir. Onu takip edin ve ikinci kilidi de açın.

Riddle of Light:

Öncelikle Pool of Swirling Colors havuzundan renkli mücevherleri alın. Bu mücevherler üzerinde Split komutunu kullanırsanız ikişer ikişer aldığınız mücevherleri ayırabilirsiniz. Yine Smoke bulmacasında olduğu gibi Pool of Primary Colors havuzuna iki renk mücevher koyun. Pool of Secondary Colors havuzuna ise, ilk havuza koyduğunuz renklerin birleşimden oluşacak renkteki mücevheri koyun. Son kilidi de böylece açmış olacaksınız.

Şimdi haritanın aşağısına ilerleyin ve açılmış olan kapıdan geçin. Burada da güçlü bir düşman olan Balor Lord ile savaşacaksınız. Onu öldürün ve üzerinden çıkan anahtar ile sunağı açarak son Word of Power'ı alın. Açılan portal ile yüzeye geri çıkın ve Aarin'le konuşmaya gidin. Üç Word of Power'ı da bulduğumuza göre bu bölümü de bitirdik demektir.

Chapter 4
City of Core:

Artık oyunu bitiriyoruz. Hemen güneye doğru ilerleyin ve buradaki kapıyı kırarak War Zone bölgesine geçin. Burada isterseniz ortadaki Wizard's Chantry binasındaki büyücüyü öldürerek etraftaki golem'leri etkisiz hale getirebilirsiniz ama eğer exp aramıyorsanız bunlarla uğraşmanıza gerek yok. Haritanın güneydoğusuna ilerleyin ve buradaki binaya girip diğer kapısından çıkın. Buradaki Balor'u öldürün ve arkasındaki portaldan geçin. İlk olarak Aribeth ile karşılaşacaksınız, onu öldürmek üzereyken size teslim olacaktır. Eğer onu konuşarak kaleye geri dönmeye ikna ederseniz exp kazanacaksınız. Aksi halde onu öldürmek zorunda kalıyorsunuz ve üzerinden çıkan kılıcı yalnızca Neutral Evil Paladin'ler kullanabiliyor. Kuzeye doğru ilerleyince karşınıza bu sefer Maugrim çıkacak. Oldukça güçlü büyücü korumaları olan Maugrim'i Fighter karakterler pek fazla zorlanmadan öldürecekler-dir. Onu öldürdükten sonra arka taraftaki odasından Word of Power'ı almayı unutmayın. Kaleye geri dönün ve zindana inerek Headraline ile konuşun. Aşağıya doğru devam edin ve mağaradaki sunağa son Word of Power'ı yerleştirin. Açılan portal sizi doğrudan Sanctuary'e götürecek.

Sanctuary:

Burada ilk olarak Aribeth'e çok benzeyen Asheera ile karşılaşacaksınız ve size bir madalyon verecek. Bu madalyonu takabilmeniz için 24. level olmanız gerekiyor, yani biraz abartmışlar. Pek fazla kişinin takabileceğini sanmam, zaten ben de takamadım :) Mağaranın sonuna kadar ilerleyin ve portalı kullanarak Guardian Lair haritasına geçin. Buradaki Corrupted Copper Dragon ile Corrupted Silver Dragon'u öldürdükten sonra üzerlerindeki anahtarı alın. Burada Sharwyn'in yaptığı Confusion büyüsü sayesinde ejderhalar birbirlerine saldırmaya başladığından benim için oldukça kolay bir dövüş oldu. İlerideki mağaraya girdiğinizde geri dönüşünüzün olmadığını söyleyeyim, Recall Stone çalışmadığından yeterli sayıda Heal iksiri bulundurmaya özen gösterin.



Inner Sanctum:

Burada beş tane Old One Fighter'lar, bir de Old One Cleric ile savaşacaksınız. Bu zorlu savaşı da bir şekilde atlattıktan sonra Cleric'in üzerinden anahtarı alıp son odaya girin. Burada her şeyden önce Morag'ın yanındaki heykele saldırın ve parçalayın. Böylece gücünü azaltacaksınız. Ardından arka tarafta duran Protection Sphere'lerden sizin saldırı cinsinize uyanını parçalayın. Diğerleriyle vakit kaybetmenize gerek yok. Böylece Morag ölümsüz olmaktan çıkacaktır. Artık tüm gücünüzle ona saldırıp öldürebilirsiniz. Bundan sonra da tek yapmanız gereken açılan portaldan geçip Headraline'in söyleyeceklerini dinlemek ve sonraki oyunların müjdesini veren demoyu seyredip bir oyunu daha bitirmenin keyfini yaşamak olacak.

Eser Güven | eser@level.com.tr

strateji ustası

Morrowind

Elder Scrolls'un son efsanesi hakkında o kadar çok soru geldi ki bir rehber daha hazırlamaya karar verdik.



Evet biliyorum, aynı oyun hakkında farklı aylarda Strateji Ustası yazısı görünce şaşırmış olmalısınız. Merak etmeyin, bir yanlışlık yapılmadı. Geçen aylardaki Morrowind yazısından sonra, oyunla ilgili çeşitli konularda sorular aldım. Bu yüzden özellikle en çok sorulan sorulardan ve oyunda kendimce önemli bulduğum noktalardan oluşan bir yazı hazırlamaya karar verdim. Yine de bunlar yetmez ve sorunuz olursa, her zamanki gibi email yoluyla cevaplayacağım. Dediğim gibi bu bir FAQ, o yüzden hemen soru cevap kısmımıza geçiyoruz.

S: *Karakterimi yaratırken hangi burcu seçmeliyim?*

C: Lady burcu, Personality ve Endurance özelliklerine 25 ek puan vermesi nedeniyle en çekici burç. Elbette kafanızdaki karaktere göre istediğiniz burcu seçebilirsiniz ama özellikle negatif etkileri olan burçları ve eşya veren burçları seçmeyin. İleride zaten yeterince eşya bulacaksınız, ayrıca negatif etkiler de ummadığınız anda sorun yaratabilir.

S: *Level atlarken bazı özelliklerimin yanında x3, x4 gibi çarpanlar çıkıyor. Bunlar nasıl hesaplanıyor, bunları kontrol etmek elimde mi?*

C: Çarpan olayını anlamak için oyundaki level sistemini çok iyi bilmek gerekli. Oyunda karakterinizin 1 level atlaması için, Major veya Minor yeteneklerde 10 level kazanmanız gerekir. Yani diyelim Axe yeteneğinde 3 level, Acrobatics'te 4 level ve Athletics'te 3 level kazandığınızda toplam 10 olacak ve 1 level atlamaya hak kazanacaksınız. Bildiğiniz gibi tüm yeteneklerin bağlı olduğu özellikler var. Örneğin Long Blade ve Acrobatics Strength'i etkilerken, Speechcraft yeteneği Personality'i etkiler. İşte yeteneklerde 10 leveli tamamlarken belli bir özelliği etkileyen her 2 level, bir çarpan demektir. Özetlersek eğer siz Strength'i etkileyen Long Blade'de aralıksız 10 level kazanırsanız, Strength çarpanınız 5 olacaktır. Eğer Speechcraft'ta 4, Axe ve Acrobatics'te toplam 6 level kazanırsanız, Personality çarpanı 2, Strength çarpanı ise 3 olacaktır.

S: *Taunt seçeneğini başarıyla kullanmama rağmen karşımdaki bana saldırmıyor.*

C: Taunt seçeneği ile karşınızdaki kızdırmayı başarmanız için 3 veya 4 kez başarılı olmanız gerekli. Ancak bunların ard arda olmasına gerek yok. Başarıya ulaşana kadar ard arda 20-30 kez Taunt yapmanız bile gerekebilir. Eğer bu sırada karşınızdakinin size tepkisi 0'a düşerse Taunt'un başarılı olma ihtimali yarı yarıya azalır. Bu durumda da Bribe ile tepkisini arttırabilirsiniz. Speechcraft yeteneğiniz ne kadar yüksekse o kadar kısa sürede başarılı olacaksınız.

S: *Sürekli olarak zıplayarak Acrobatics yeteneğini yükseltmek doğru bir karar mıdır?*

C: Kesinlikle hayır. Sürekli zıplayarak ilerlediğinizde Acrobatic yeteneğiniz devamlı olarak artacak ve bu şekilde kısa sürede level atlayacaksınız. Eğer arttırılması kolay yeteneklere bu şekilde yüklenirseniz daha Seyda Neen'den ayrılmadan 10. levele bile ulaşmanız mümkün. Ama bunu yaptığınızda dışarıda sizin levelinize göre yaratılmış daha güçlü yaratıklarla, Blight hastalığına sahip olan yaratıklarla karşılaşacaksınız. Yeteneklerinizi de orantılı biçimde arttırmadığınızda bu sizin oyunun ilerilerinde çok zorlanmanıza yol açabilir. İşin bir de etik yönü var elbette. Morrowind bir role playing oyunu, ama hiçbir oyun sizi role playing yapmaya zorlayamaz. Role playing'i sizin yapmanız gerekir. Siz nasıl günlük hayatta her yere zıplaya hoplaya gitmiyorsanız, oyunda da bunu yapmamanız gerekir :) Tabi role play'den çok level atlamaya önem verenlere lafım yok.

S: *Koştuğum zaman bile karakterim çok yavaş ilerliyor. Hızlanmak için ne yapmak gerekir?*

C: Yürüyüş hızını etkileyen faktör Speed'dir. Speed'i de etkileyen en önemli yetenek Athletics'tir. Bu yüzden Athletics'in en azından minor yetenek olarak seçilmesi oyundaki hızınızı olumlu etkileyecektir. Athletics'i de en hızlı geliştiren şey koşmak değil yüzmektir.

S: *Mark ve Recall büyüleri ne işe yarıyorlar?*

C: Bu iki büyünün kullanımını Might & Magic'teki Lloyd's Beacon büyüsüne benzetebiliriz. Mark büyüsü haritada bulunduğunuz noktaya bir işaret koyar, Recall büyüsünü kullandığınızda da bu işarete geri dönersiniz. Görevi aldığınız yerle, görev için gideceğiniz yer birbirinden çok uzaksa bu yolu kullanabilirsiniz. Özellikle de Amulet of Mark ve Amulet of Recall sahibi olduğunuzda, bu büyüleri istediğiniz sıklıkta kullanabilirsiniz. Yalnız ikinci bir işaret koyduğunuzda, ilk işaretin silindiğini unutmayın.

S: *Yüksek fiyatlı eşyaları nasıl satabilirim? Çoğu tüccarın çok az parası oluyor.*

C: Oyunda en fazla parayı taşıyan tüccar



Tablo 1

Acrobatics	Senydie	Vivec Arena – Fighters Quarters
Alchemy	Abelle Chriditte	Valenvaryon Stronghold – Propyln Chamber
Alteration	Seryne Relas	Tel Branora – Relas's House
Armorer	Sirollus Saccus	Hawkmoth Garrison – En alt kat
Athletics	Adibeal Hainnabibi	Kaushtababi Camp – Adibeal's Yurt
Axe	Alfhedil Elf-Hewer	Falensarano Stronghold – Üst kat
Block	Shardie	Buckmoth Legion Fort – Courtyard
Blunt Weapon	Faralenu Henim	Vivec – St.Delyn Plaza – Abby of St.Delyn
Conjuration	Methal Seran	Ald'ruhn Temple – En alt kat
Destruction	Leles Birian	Pelegiad'ın doğusu – Piernette's Farmhouse
Enchant	Qorwynn	Indoranyon Stronghold çıkışı
Hand to Hand	Taren Omothan	Holamayan Monastery – En alt kat
Heavy Armor	Seanwen	Vivec – Arena Fighters Training
Illusion	Erer Darothril	Sadrith Mora – Dirty Muriel's Cornerclub
Light Armor	Aerin	Maar Gan – Andus Tradehouse
Long Blade	Ulms Drathan	Molag Maar – Armigers Stronghold
Marksman	Missun Akin	Falasmaryon – Missun Akin's Hut
Mercantile	Ababael Timsar-Dadisan	Zainab Ashlander Camp – Ababael's Yurt
Mysticism	Ardarume	Sadrith Mora – Gateway Inn
Restoration	Yakin Bael	Vos Chapel
Security	Hecerinde	Balmora – Hecerinde's House
Short Blade	Todwendy	Balmora – Lucky Lockup
Sneak	Wadarkhu	Gnaar Mok – Druegh-Jigger's Rest
Spear	Mertis Falandas	Ghostgate – Tower of Dusk
Speechcraft	Skink-in-Tree's-Shade	Sadrith Mora – Mage's Guild
Unarmed	Khargol gro-Boguk	Dagon Fel – Vacant Tower

Caldera'daki Ghorak Manor'un ikinci katında bulunan Creeper. Ne zaman giderseniz gidin mutlaka 5000 altın taşıyor ve tüm eşyaları tam fiyattan alıp satıyor. Yani Merchantile yeteneğine de ihtiyacınız olmuyor. Eğer fiyatı 5000'ten fazla olan bir eşya satmak isterseniz ilk önce o eşyayla, Creeper'dan seçeceğiniz yaklaşık değerli eşyaları takas edin. Sonra bu eşyaları tek tek ona ve diğer tüccarlara satarak daha fazla para kazanabilirsiniz. Bir de ulaşılması zor da olsa 10000 altın taşıyan bir yaratık var oyunda. Eğer dergimizin verdiği haritaya sahipseniz Ald Sotha'nın doğusunda bulunan Mzahnch adasını görmüşsünüzdür. Bunun hemen güneydoğusundaki adada bulunan Mudcrab, bir yengeç olmasına rağmen pazarlık yapabiliyor ve hemen hemen her şeyi satın alabiliyor :)

S: *Oyunda hiçbir Ordinator'a sataşmama rağmen gördükleri yerde bana saldırıyorlar. Sebebi ne olabilir, bu durumdan nasıl kurtulabilirim?*

C: Eğer üzerinize herhangi bir Ordinator eşyası giydiyseniz ve bir Ordinator sizi o halde gördüyse size karşı tepkileri sıfırlanacaktır ve gördükleri anda saldıracaklardır. O eşyayı çıkarsanız, üzerinizden atsanız bile tepkileri değişmeyecektir. Eğer kazara böyle bir duruma düştüyseniz konsol komutu yardımıyla bunu düzeltebilirsiniz. İlk olarak oyunu kaydetmeyi unutmayın. Ardından konsolu açıp sırayla şunları yazın (bu sırada etrafta Ordinator olmaması gerekiyor).

```
"ordinator stationary"->SetFight 30
"ordinator wander"->SetFight 30
"ordinator wander_hp"->SetFight 30
"ordinator_high fane"->SetFight 30
"ordinator_wander_hvault"->SetFight 30
"ordinator_wander_tvault"->SetFight 30
```

S: *İksir yapmak için nelere ihtiyacım var?*

C: İksir üretmek için öncelikle Alchemy yeteneğine ihtiyacınız var. Ardından iksirin kaliteli olması için mümkün olan en iyi kalitede ekipman bulmanız lazım. Bunlar Mortar and Pestle, Retort, Alembic ve Calcinator. Aslında yalnızca Mortar and Pestle iksir yaratmak için yeterli, ancak diğerleri iksirin etkilerini belirliyorlar. Retort iksirin pozitif etkilerinin süresini ve gücünü arttırırken, Alembic iksirin negatif etkilerinin süresini ve gücünü azaltır, Calcinator ise iksirdeki tüm etkilerin gücünü ve süresini arttırır.

S: *Yeteneklerim belli bir seviyeyi geçtikten sonra beni eğitebilecek kimseyi bulamadım. Bu oyunda da Master seviyesinde eğitimciler var mı?*

C: Oyunda her bir yetenek için yalnızca bir tane Master eğitimci bulunuyor. tablo1'de bu kişilerin isimlerini ve yerlerini bulabilirsiniz.

S: *Oyunda vampirlik olduğunu söyleniyor. Nasıl vampir olabilirim, sıkılırsam normale dönme şansım var mı?*

C: Oyunda üç tane vampir klanı var: Aunde, Berne ve Quarra. Bu klanlardan birine ait bir vampir tarafından ısırılırsanız ekranda polyhemophylia hastalığına yakalandığınız yazacaktır. Eğer üç gün boyunca hastalık tedavi edilmezse vampir olursunuz. Vampir olmak istemiyorsanız üç gün içinde Cure Common Disease iksiri kullanmanız gerekir. Vampirlikten kurtulmak için ise Bal Ur'daki türbeye gitmelisiniz. Oradaki adam sizi Bal'a yollayacaktır, onun verdiği görevi yapınca da vampirlikten kurtulacaksınız. Vampir olmanın özellikler açısından birçok avantajı olsa da, gün ışığında zarar göreceğinizi ve kimsenin sizinle muhatap olmayacağını unutmayın.

Bunların dışında da merak ettiğiniz şeyler olursa bana çekinmeden yazabilirsiniz. Her zaman olduğu gibi yardımcı olmaya çalışırım. Gelecek aya görüşürüz.

Eser Güven | eser@level.com.tr





hilekar

Değerli Level sakinleri; Bakın, hile yapmayın diyoruz, dinlemiyorsunuz. Başınıza gelebilecek olaylardan biz mesul değiliz. Hile yaparsanız, hile yaptığınız oyunlar arkanızdan koşar. Yapmayın! Hasta ettiniz bizi be!

Unreal Tournament 2003 (Beta versiyonu)

Single Player mod'da oyun esnasında `Tab` tuşuna basın. Sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
god	God mod.
loaded	Tüm silahlar.
allammo	Tüm cephane.
fly	Uçma mod'u.
ghost	Duvarların içinden geçerseniz.
walk	Uçma ve duvarların içinden geçme mod'unu kapar.



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

`Data` dizininin altında `cheats.txt` diye bir dosya oluşturun. Bu şekilde oyunu açtığınız zaman bir FPS sayacınız olacak. Daha sonra `+` tuşuna basarak grubunuz için yetenek puanı kazanabilirsiniz. Ayrıca `Space` tuşuna basarak da karşı tarafın sırasının geçmesini sağlayabilirsiniz.



Harry Potter and the Philosopher's Stone

Oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
HarryTriggerCheat	15 fasulye.
HarryKoresh	Dayanıklılık.
HarryDebugModeOn	Debug mod'unu aktif hale getirir.
HarryGetsFullHealth	Sonsuz sağlık.
HarrySuperJump	Süper zıplama.
HarryNormalJump	Büyük zıplama.



Lands of Lore II: Guardians of Destiny

Kod	Sonuç
IAMWEAPON	Tüm silahlar ve cephanesi.
IAMLAME	God mod.



Robot Arena

750 Pound için; Robotunuzu alüminyum veya plexiglass zırhıyla yapın. Her şey bittikten sonra, zırhı ağır zırhla değiştirin. Bu size 750 pound kazandıracak. Ayrıca Bot Lab'da `$`a basarsanız 50000 dolar kazanırsınız.



Star Wars: Rogue Squadron

1. Tie-Interceptor olmak için `Passcodes` ekranında `goodguytie` yazın.
2. Settings'e giderek aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
*CREDITS	Oyunu yapanlar.
*DIRECTOR	Tüm ara sahneleri gösterir.
*MAESTRO	Müzik galerisini gezebilirsiniz.
IAMDOLLY	Sonsuz hak.
OOMPAWAMPA	Tüm bonus level'ları açar.
TOUGHGUY	Tüm gemi upgrade'lerini açar.
USEDAFORCE	Lazer hedefi açılır.

3. Falcon olmak için `Passcodes` ekranına gidin ve `wookiepelt` yazın.



CHEATSTATION

Bol para, çok fazla güç, ölümsüzlük ve problemsiz bir yaşam mı istiyorsunuz? Doğru yere geldiniz...

Stuart Little 2 (PS One)

Sınırsız hak: oyunu durdurup, L1' e basılı tutarken yuvarlak(2) ve üçgen yapın.

Worms Blast (PS2)

Gizli karakterler: açılış ekranında L1 basılı iken yukarı(4), aşağı(3), ve yukarı(5) yapın. Bir top ekranın önünden geçerek suya düşecek ve kodun doğruluğunu onaylayacaktır. Artık oyunda Rocky, Superfrog ve Fletcher karakterlerini seçebilirsiniz.

Tüm turnuva modları: açılış ekranında L2 basılı iken yukarı(2), aşağı(6) ve yukarı(3) yapın.

SSX Tricky (PS2)

Ana kod: başlık ekranında L1 + R1 basılı iken X, üçgen, sağ, yuvarlak, kare, aşağı, üçgen, kare, sol, yuvarlak, X ve yukarı yapın. L1 + R1' i bıraktığınızda kod çalışacaktır.

Tam dolu özellikler: başlık ekranında L1 + R1 basılı iken üçgen(2), sağ, üçgen(2), aşağı, X(2), sol, X(2) ve yukarı yapın. L1 + R1' i bırakın.

Mallora board: başlık ekranında L1 + R1 basılı iken X(2), sağ, yuvarlak(2), aşağı, üçgen(2), sol, kare(2) ve yukarı yapın. L1 + R1' i bırakıp Elise' ı seçin ve oyuna başlayın. Elise, Mallora Board' a ve mavi kıyafetlere sahip olacaktır. Bu kod sadece Elise için çalışır.

Yapışkan boardlar: başlık ekranında L1 + R1 basılı iken kare(2), sağ, üçgen(2), aşağı, yuvarlak(2), sol, X(2) ve yukarı yapın. L1 + R1' i bırakın.

Koşan adam modu: options ekranında L1 + R1 + R2 + L2 basılı iken kare, üçgen, yuvarlak, X, kare, üçgen, yuvarlak ve X yapın.

Mix Master Mike: başlık ekranında L1 + R1 basılı iken X(2), sağ, X(2), aşağı, X(2), sol, X(2) ve yukarı yapın. L1 + R1' ı bırakın. Karakter seçme ekranında herhangi bir karakteri seçin, hareketleri aynı kalsa bile oyundaki görüntüsü Mix Master Mike ile değiştirilecektir. Kodu tekrarlarsanız etkisi düzelir.

Smash Court Pro Tournament (PS2)

Red Ace: arcade modda, bir erkek karakterle, hard seviyesinde hiç maç kaybetmeden oyunu bitirin. Exhibition modu seçip kursörü Rafter' dan sonraki karaktere getirin.

Hitomi Yoshino: arcade modda, bir bayan karakterle, hard seviyesinde hiç maç kaybetmeden oyunu bitirin. Exhibition modu seçin.

"Ultimate" zorluk seviyesi: time attack modu hard zorluk seviyesinde bitirin.

Operation Flashpoint: Resistance

1. Campaign görevlerini açmak için ana menüdeyken `Sol Shift` tuşunda parmağınızı basılı tutarak `campain` yazın.
2. Indicated ekranında `Sol Shift` tuşunda basılı tutun ve keypad'deki `-` tuşuna basın. Daha sonra kod'ları girin.

Kod	Sonuç
iwillbetheone	God mod (Kod'u herhangi bir yerde girebilirsiniz).
savegame	Oyunu kaydeder (Oyun sırasında girin).
endmission	O anki görevi sonlandırır (Oyun sırasında girin).
topography	Haritadaki yükseltileri gösterir (Ana menüde girin).



Rainbow Six: Urban Operations

1. Aşağıdaki kod'ları iletişim ekranında girin.

Kod	Sonuç
Teamgod	Takım için God mod'u.
Avatargod	God mod.
Nobrainer	Aptal teröristler.
Explore	Oyunu kazanamazsınız.
5fingerdiscount	Tüm item'ları yeniden yükler.
Bignoggin	Koca Kafa mod'u.
Meganoggin	Mega Kafa mod'u (Bu ne be).
Clodhopper	Aptal mod'u.
Turnpunchkick	2D mod.
Theshadowknows	Görünmez mod.
Teamshadow	Takım için görünmezlik mod'u.
Wounddeath	Bilinmiyor.
Silentbutdeadly	Fart mod.
Monocle	Tek göz mod'u.

2. Oyun içinde kullanılacak tuşlar.

Tuş	Sonuç
F7	Turbo mod'unu açar.
F8	Turbo mod'unu kapar.
F10	Debug mod.

3. Debug tuşları.

Tuş	Sonuç
A	Yapay zekâyı açıp kapar.
M	Sizi dondurur.
F6	Başka insanlar gelir.
F9	Kendinize geri dönersiniz.
F10	Debug mod'undan çıkar.
F12	Level atlarsınız.
F7	Sizi öldürür.





MechWarrior 4: Vengeance

Burnunuzu `Control`, `Alt` ve `Shift` tuşlarında basılı tuttuktan sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
IY	Dayanıklılık.
UO	Sınırsız cephane.
IB	Düşman Mech'lerini patlatır.
ML	Görevi başarıyla tamamlamanızı sağlar.
HF	Bilinmiyor.



Neverwinter Nights

ESC'nin altındaki tuşa basarak konsolu açın ve `DebugMode 1` yazın. Daha sonra yeniden `é` tuşuna ve ardından `TAB` tuşuna basın. Bir listeyle karşılaşacaksınız. Tekrar `TAB`a basın ve listenin en altına gelip aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın. Hileleri doğru olarak yazarsanız `success` diye bir mesaj alırsınız.

Kod	Sonuç
SetCHA #	Karizmanızı # kadar artırır.
SetSTR #	Dayanıklılığınızı # kadar artırır.
SetINT #	Zekânızı # kadar artırır.
SetWIS #	Wisdom'ınızı # kadar artırır.
SetCON #	Constitution'ınızı # kadar artırır.
dm_givegold #	# kadar altın verir.
dm_god	God mod.
dm_mylittlepony	Ufak at.
dm_givegold #	Epey altın.
GetLevel #	# yerine yazdığınız level'a atlar.



A2 Racer 2

Oyun içinde `Ctrl`, `Space` ve `I` tuşlarına beraber basarsanız dayanıklılığınız artar. Eğer `Ctrl`, `Space` ve `M` tuşlarına birlikte basarsanız 700000 kazanırsınız. `garage.ini` dosyasını herhangi bir edit programıyla açarak, 700000 değerini istediğiniz başka bir değerle değiştirebilirsiniz.
Cop mod'u içinse `Copland` adını kullanın. Daha sonra polis arabasını seçerek oyunu oynayabilirsiniz.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tildo (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu 'ultra edit' gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

CHEATSTATION

Onimusha: Warlords (PS2)

Alternatif kostümler: oyunu en az on Fluorit (mavi kaya) ile bitirin ve save edin. Yeni oyuna başladığınızda bir "Shinnosuke Normal/Special" seçeneğinin açıldığını fark edeceksiniz. Bu yeni özel versiyonda Shinnosuke' u panda kostümünde göreceksiniz. L2' ye basarak panda kafasını giyip çıkartabilirsiniz. Bir de Fluorıt' lerin çoğunu alıp oyunu S derecesi ile bitirdiğinizde Kaede' nin yeni prenses ejderha dizayn kostümü açılacak.
Onimusha 2 videosu: oyunu bitirip kaydedin. Yeni oyuna başladığınızda "Special Report" seçeneği açılacak.
Hız denemesi mini oyunu: oyundaki tüm (20) Fluoritleri toplayın, oyunu bitirin ve kaydedin. "The Onimusha Spirits" isimli mini oyun açılacaktır. Mini oyunu da bitirirseniz, orijinal oyunu Bishamon Sword, sınırsız cephane, 99 Soul absorber ve otomatik büyü rejenerasyonu ile oynama seçeneği açılacaktır.
Kolay mod: oyuna başlayın ve hemen on – on beş kez ölün. Yeterli sayıya ulaşınca kolay moda geçildiğini gösteren bir mesaj çıkacaktır. Kolay modda "S" derecesi ile bitiremeyeceğinizi hemen belirteyim.

Stuntman (PS2)

Ana kod: "New Game" menüsünde sürücü ismi olarak "MussON" girin. (harfleri aynen yazın)
Tüm oyunlar, araçlar ve oyuncaklar: "Bindl" (son karakter "L" değil, büyük harf "ı" dır.
Tüm oyuncaklar: "MeFf"
Tüm videolar: "fellA" (üç ve dördüncü harfler küçük "L" dir).
Tüm araçlar: "spiDER" veya "ChUmP"
İstediğiniz zaman nitro: "NiTrouS"

Jak & Daxter: Precursor Legacy (PS2)

Alternatif son: oyunu 101 power cell toplayarak bitirin.
Hızlı krediler: Naughty Dog kadrosunun isimleri ekranda görünüp kaybolduğu anda X veya yuvarlağa basın.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:
1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önce-

Le Mans 24 Hours

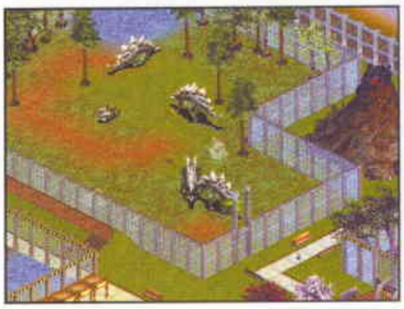
Tüm hileler Drivers Name yazan yere girilmek zorundadır. Kod'ları doğru olarak girdiğinizde ekran yanıp sönecek (LM: Le Mans mod).

Kod	Sonuç
ALLTHECARSNOW	Arcade mod'undaki tüm arabalar.
ALLTRACKSPLEASE	Arcade mod'undaki tüm yollar.
LEMANSOFFERS	LM mod'unda herhangi bir GT aracını çıkarır.
MAKEITPEASY	LM mod'unda yarışın bitmesine bir tur kala diğer arabalar için dezavantaj yaratır.
MAKEITNORMAL	MAKEITPEASY cheat'ini reset'ler.
TOYOTA1999	Toyota takımı için yarış.
1999AUDI	Gizli Audi Prototipi.
19BMW99	Gizli BMW Prototipi.
DEBORALM	Gizli Debora Racing takımını açar.
DEBORACING	Debora Racing takımı için LM mod'unda yarış.
1999CHEATCARS	Tüm gizli prototipler.



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Oyun sırasında 'Shift' ve '4'e birlikte basarsanız ekstra para kazanırsınız. Deinosuchus mod'unu açmak içinse tüm senaryoları tamamlamanız gerekiyor.



Gore: Ultimate Soldier

1. Oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açın, 'remoteadmin 1' yazarak remote control sistemini aktif hale getirin. Daha sonra 'LOGIN developer' yazarak cheat mod'unu aktif hale getirin. Sonra, aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
god [0 or 1]	God mod.
noclip [0 or 1]	Duvarlardan geçersiniz.
fly [0 or 1]	Uçma mod'u.
uammo [0 or 1]	Sınırsız cephane.
give_all	Tüm silahlar ve cephane.
enable counter	Frame Rate'i gösterir.
enable crosshair	Crosshair'i açar.
rotate crosshair	Crosshair'i değiştirir.
loadscenario	İstediğiniz level'ı seçebilirsiniz (umc_spscenario1, level ismi).

2. Level isimleri:

bootcamp	cube	vertigo
brooklynsp	illegal	station
warehousesp	tucson	border
mansion	house	haunted
temple	gothic	space
plant	deadend	



Age of Wonders 2

Oyun sırasında 'Ctrl', 'Shift' ve 'C' tuşlarına aynı anda basın. Eğer kod'u doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız. Bu sesi duyduktan sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
gold	1000 gold.
mana	1000 mana.
research	Tüm büyüleri araştırır.
win	Level'ı geçmenizi sağlar.
lose	Level'ı kaybedersiniz.
explore	Araştırma.
fog	Sis.
freemove	İstediğiniz gibi hareket edebilirsiniz.
ai	Yapay zeka artar.
cityspy	Düşman şehirlerine casus yollar.
upgrade hero	Kahramanı güçlendirir.
towns	Haritadaki tüm binalar görünür.
emergehero	Kahramanları ortaya çıkarır.



America's Army: Operations

Training'i geçmek için aşağıdaki adımları izleyin. Oyunu kurduğunuz dizine gidin ve 'System' klasörünün içindeki 'tours.ini' dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla açın. Daha sonra...

Dependency(0)=-1
Dependency(1)=0
Dependency(2)=1
Dependency(3)=1
Dependency(4)=1
Dependency(5)=1
Dependency(6)=5
Dependency(7)=1
Dependency(8)=7

... Satırlarını;

Dependency(0)=-1
Dependency(1)=-1
Dependency(2)=-1
Dependency(3)=-1
Dependency(4)=-1
Dependency(5)=-1
Dependency(6)=-1
Dependency(7)=-1
Dependency(8)=-1

... Şeklinde değiştirin. Bu işlemden sonraysa...

TourSeq(0)=1
TourSeq(1)=0
TourSeq(2)=0
TourSeq(3)=0
TourSeq(4)=1
TourSeq(5)=1
TourSeq(6)=0
TourSeq(7)=1
TourSeq(8)=0

... Satırlarını bulun ve bu satırları;

TourSeq(0)=0
TourSeq(1)=0
TourSeq(2)=0
TourSeq(3)=0
TourSeq(4)=0
TourSeq(5)=0
TourSeq(6)=0
TourSeq(7)=0
TourSeq(8)=0

... Şeklinde değiştirin. Son olarak dosyayı kaydedin ve oyunu başlatın.



CHEATSTATION

den kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Stuart Little 2 (PS One)

Sınırsız sağlık:	800CA09A - 0303
Sınırsız meyve:	800C7728 - 0063
BÖLÜM KODLARI	
Bölüm 1 – tüm yüzükler:	800C773C00FF
Bölüm 1 – tüm balıklar / bloklar:	800C773E5006
Bölüm 2 – tüm yüzükler:	800C774000FF
Bölüm 2 – tüm balıklar / bloklar:	800C77425006
Bölüm 3 – tüm yüzükler:	800C774400FF
Bölüm 3 – tüm balıklar / bloklar:	800C77465006
Bölüm 4 – tüm yüzükler:	800C774800FF
Bölüm 4 –tüm balıklar / bloklar:	800C774A5006
Bölüm 5 – tüm yüzükler:	800C774C00FF
Bölüm 5 –tüm balıklar / bloklar:	800C774E5006
Bölüm 6 – tüm yüzükler:	800C775000FF
Bölüm 6 –tüm balıklar / bloklar:	800C77525006

Moto GP 2 (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E
	EE938E8EBCD1E162
Tüm "Challenge" lar tamam:	BEAF9F7ABCBB9B84
	F0FCFCF8BCA99B83
Challenge' larda altın alma:	FEAF9F??BCA99B85

1- 7A	2- 05	3- 04	4- 07	5- 06	6- 01
7- 00	8- 03	9- 02	10- 0D	11- 0C	12- 0F
13- 0E	14- 09	15- 08	16- 0B	17- 0A	18- 15
19- 14	20- 17	21- 16	22- 11	23- 10	24- 13
25- 12	26- 1D	27- 1C	28- 1F	29- 1E	30- 19
31- 18	32- 1B	33- 1A	34- 25	35- 24	36- 27
37- 26	38- 21	39- 20	40- 23	41- 22	42- 2D
43- 2C	44- 2F	45- 2E	46- 29	47- 28	48- 2B
49- 2A	50- 35	51- 34	52- 37	53- 36	54- 31
55- 30	56- 33	57- 32	58- 3D	59- 3C	60- 3F
61- 3E	62- 39	63- 38	64- 3B	65- 3A	66- C5
67- C4	68- C7	69- C6	70- C1	71- C0	72- C3

Morrowind

Aşağıdaki kod'lar farklı durumlarda farklı şekillerde kullanılıyor. Bu kod'ları kullanmak için `~` tuşuna basarak konsolu açın. Daha sonra `Oyuncu ismi->Hile kod'u, herhangi bir sayı` şeklinde kod'ları girin. Eğer kod'u `PlayerSetStrength, 100` şeklinde girerseniz, Strength'iniz 100 olur.

Strength
Intelligence
Willpower
Agility
Speed
Endurance
Personality
Luck
Block
Armorer
MediumArmor
HeavyArmor
BluntWeapon
LongBlade
Axe
Spear
Athletics
Enchant
Destruction
Alteration
Illusion
Conjuration
Mysticism
Restoration
Alchemy
Unarmored
Security
Sneak
Acrobatics
LightArmor
ShortBlade
Marksman
Mercantile
Speechcraft
HandToHand
Health
Magicka
Fatique
Reputation
Disposition
AttackBonus
DefendBonus
ResistMagicka
ResistFire
ResistShock
ResistDisease
ResistBlight
ResistCorprus
ResistPoison
ResistParalysis



Cultures

1. Oyunu hızlandırmak için F2'ye bastıktan sonra `funspeedup` yazın. Bu oyunun hızlanmasını sağlayacak. Hızı eski haline getirmek içinse `P` tuşuna basın.

2. F2'ye basarak `funfillup` yazın. Bu, storage bot'unuza 5 item ekleyecek.

3. F2'ye bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
FUNEXPLORATION	Haritanın tamamı
FUNFRIEDA	-

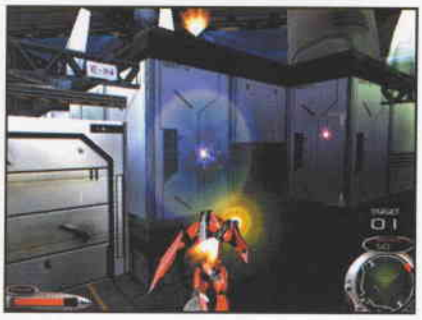


Tsunami

1. Hileleri aktif hale getirmek için, ana menüdeyken `Sol Shift` tuşunda basılı tutun ve `MENSAAAA` yazın. Bir çocuğun `Thats what I need` dediğini duyacaksınız. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki kombinasyonları deneyin.

Kod	Sonuç
Sol Shift+Sol CTRL+A	Level geçme.
Sol Shift+Sol CTRL+R	Level'ı restart etme.
Sol Shift+Sol CTRL+C	Eğer görevi tamamlayamazsanız kaldığınız yerden devam eder.
G	God mod.

2. Neon'un profilinde `Ziocleto` yazarsanız, oyunu onun iskeletiyle oynarsınız.



Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars

İki defa `!` tuşuna, sonra iki defa `#` tuşuna, ardından iki defa `%` tuşuna ve son olarak iki defa da `&` tuşuna basın. Hile mod'u aktif hale gelecek. Daha sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını deneyin.

Tuş	Sonuç
Ctrl+T	Gelişmiş teknoloji.
Ctrl+Z	Hızlı bina kurar.
Ctrl+U	Ölümsüz kral.
Ctrl+B	Binanın yapımını veya tamirini tamamlar.
Ctrl+C	+1,000 para.
Ctrl+\	+1,000 yiyecek.
Ctrl+;	Seçili binaya +10 insan.



CHEATSTATION

Smash Court Tennis Pro Tournament (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E EE8EFEEEBCCE75C2
Düşük "Time Attack" zamanı:	D19B5446BCA99B83
Tüm ekstralar:	D19B0956BBA89A82 D19B0952BBA89A82 D19B0966BBA89A82 D19B0962BBA89A82
Tüm talimatlar:	F19B0956BCA99B82
Tüm oyuncu fotoğrafları:	F19B0951BCA99B82
Tüm kamera modları:	F19B0950BCA99B82
Tüm fon müzikleri:	F19B0953BCA99B82
Tüm kıyafetler:	F19B0952BCA99B82
Ekstra seçenekler, soundtrack ve kort fotoğrafları:	F19B095DBCA99B82

SSX Tricky (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8FA3FC14303924
Tüm karakterler:	1CA534C461DFB00C

Formula One 2002 (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E EE8E47DEBCDB0442
Adv Gold Arrows:	DEA341AEBCA99B85
Adv Gold BAR:	DEA3419ABCA99B85
Adv Gold Ferrari:	DEA3418EBCA99B85
Adv Gold Jaguar:	DEA341A2BCA99B85
Adv Gold Jordan:	DEA3419EBCA99B85
Adv Gold McLaren:	DEA3418ABCA99B85
Adv Gold Minardi:	DEA341AABCA99B85
Adv Gold Renault:	DEA341A6BCA99B85
Adv Gold Sauber:	DEA34192BCA99B85
Adv Gold Toyota:	DEA341B6BCA99B85
Adv Gold Williams:	DEA34196BCA99B85
Tüm "Quick Race" yolları:	DEA35D4ABCA99BE7
Headstart mod:	CEB252AEBCA99B84

Onimusha: Warlords (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8562A01456E60A
Maksimum sağlık:	4CBF06C21456E70D
Sınırsız sağlık:	4CBF06C81456E70D
Maksimum büyü:	4CBFF9E21456E70D
Bishamon Sword:	1CBFFF080456B0B1
Sınırsız Medcine:	1CBFFE50245644A7
Düşük zaman:	1CBFF9DC14552BAF

donanma



Bu ay (biraz gecikmeli de olsa) ofisimizin yeni oyuncaklarından GameCube'ün detaylı bir incelemesini sunuyoruz size. Ayrıca birbirinden ilginç haberlerimiz var. Size ilginç geliyorlar mı bilmem ama ben yazarken bile çok şaşıyorum. Hatta her yeni haberde Sinan'a anlatıyorum "way be... ciddi olamazsın" falan diyor. Yani size de ilginç geliyor olmalı... Hatta öyle olsa iyi olur. Yoksa bilgisayarlarınıza girer hepinizi hackleriz. Tabii bu ayın EZ's Zone'undaki güvenlik önlemlerini alırsanız hackleyemeyebiliriz de.

Tuğbek Ölek



LEVEL HIT

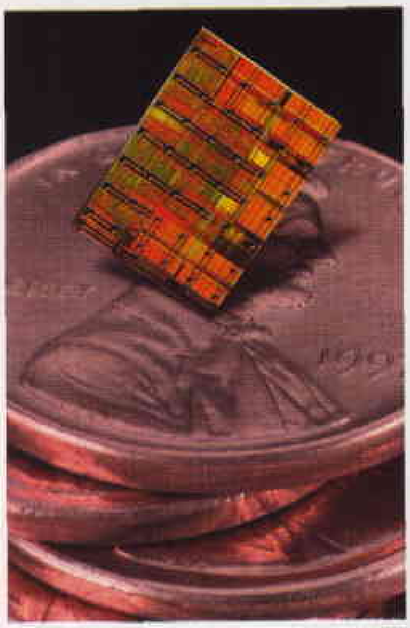
Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

donanım dünyasının yeni efsanesi

"thecell"

Playstation III ile ilgili ilk gerçek bilgiler



Bilgisayar dünyası bugünlerde Cell'i konuşuyor. Bu sene ilk olarak Game Developers Conferance'da, Sony tarafından adı telaffuz edilen Cell kısa sürede efsane haline geldi. Bunun sebebi Sony baş teknikeri Shin'ichi Okamoto'nun Playstation 3'e güç verecek olan çipi tanıtırken bir sözünün yanlış anlaşılmasıydı. Okamoto "Peer-to-Peer Computing"den bahsederken "iki Playstation'ın Internet üzerinden bağlanıp multiplayer oynamasını" kastediyordu. Ama bazılarını bunu "Kapalı olan Playstation'ların gücü, Internet üzerinden, açık olanlar tarafından kullanılacak" şeklinde anladılar (ya da anlamadılar mı desek, yok yok en güzeli geriden anladılar demek). Kısa sürede bu süper anlamsız hata düzeltildi. Ama geriye tek bir şey kaldı: The Cell isminde gizemli bir çip ve Sony'nin Playstation III'ün PS II'ye oranla bin kat daha hızlı olacağı iddiaları.

Bu ay Cell üzerindeki sis perdesi bir parça aralandı. Meğerse çipin tasarımı 3 büyük dev; Sony, IBM ve Toshiba'nın ortak çalışmasıymış ve sadece işin tasarımına 400 milyon dolar ayırmışlar. Çip tamamlandıktan sonra Sony Playstation III'de, IBM server'larında kullanırken Toshiba ise endüstriyel pazarda faydalanacakmış. Yani bu çip güçlü olduğu kadar kullanım açısından esnek de.

Cell hala geliştirme aşamasında olsa bile saniyede bir trilyon işlem yapabildiği söyleniyor. Bu 2.5GHz, Pentium 4'ün performansının 100 katı. Hatta Mr. Okamoto buna o kadar güveniyor ki "Moore Kanunu bizim için çok yavaş" gibi ilginç bir söz bile sarfetmiş.

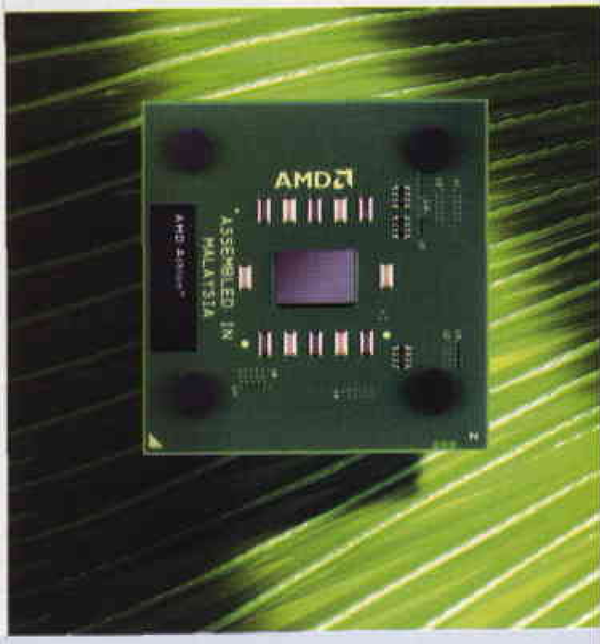
Cell'in genel mantığı pek çok işlemci çekirdeğinin bir arada kullanılmasıymış. Mesela Playstation III'de bulunacak Cell çipi 16 ayrı işlemci çekirdeğine sahip olacak ve bunlara farklı görevler verilebilecekmiş. Örneğin bu çekirdeklerden biri sesleri düzenlerken 6-8 tanesi grafiklerin hazırlanması, geri kalanlar da oyunun fizik yapısına atanabiliyormuş. DVD-Player, Internet Televizyonu gibi daha basit cihazlarda kullanılacak Cell çiplerinin çekirdek sayısı 4'e kadar düşebilecekmiş. Cell'in önündeki en büyük engel programlamanın zor olması. 16 ayrı çekirdeği farklı görevlerle yönetecek bir ana yazılım geliştirmek ve sistem üzerinde çalışacak tüm yazılımları buna uyumlu olarak tasarlamak pek çok tasarımcıyı zorlayacak gibi. Ama firmalar Cell'in tüm işletim sistemlerinde çalışabilmesi için ellerinden gelen çabayı gösteriyorlar. IBM Cell'i 2004'de piyasaya sürebileceklerini en kötü ihtimalle 2005 başına yetişeceğini söylüyor. Bu da Playstation III'ün ancak 2005 veya 2006'da piyasaya çıkacağı anlamına geliyor.

athlon2ghz'iaştı!

Athlon 2400+ ve 2600+ piyasada.

CPU üreticisi biraderlerden AMD'de 2GHz sınırını aştı. Bu ay duyurdukları 2400+ modeli 2GHz, 2600+ modeli ise 2.13Ghz hızında çalışıyor. Intel'in piyasadaki en hızlı modeli 2.53GHz Pentium 4'den çok az bir farkla daha hızlı olan 2600+ böylece hız krallığını uzun bir aradan sonra AMD'ye getirdi. Ama bunun uzun sürmeyeceğini tahmin edebilirsiniz. Intel çok kısa süre içinde (belki siz bu satırları okurken) 2.66Ghz ve 2.8Ghz Pentium4'ü piyasaya sürmüş olacak.

Ayrıca 3GHz Pentium4'ün Eylül sonu veya Ekim başında çıkacağı da kulağımıza gelen söylentiler arasında. Ancak yeni işlemci yeni bir güç kaynağı ve yeni bir anakart gerektirecek. Anakart çipsetinde değişiklik olmamasına karşın diğer bileşenlerde bazı farklılıklar gerekiyormuş. Son olarak Intel nihayet yeni nesil Pentium III'lerin de üretimine son verildiğini duyurdu. Böylece Pentium III tam olarak tarih oldu. Ben PIII 80 sene daha piyasada kalıp hepimizi gömecek diye korkuyordum açıkçası.



Internet Explorer'ı Yine Yamadılar

Microsoft yamaya doymayan Internet Explorer'a yeni bir güncelleme çıkardı. Yeni bulunmuş (sanki eskiden yoklarmış gibi) 6 güvenlik açığını kapatan yamayı Windows Update ile yükleyebilirsiniz. Ayrıca **www.microsoft .com/windows/ie/downloads/critical/** adresinden de çekebilirsiniz.



Drivezilla "O ne ki!"

Western Digital yeni geliştirdiği 200GB'lık Caviar serisi hard-diskine bu ismi takmış. 200GB'lık bir hard-disk için güzel bir isim. Gerçi "Disk Kong"da olabilirdi. Her biri 66.7GB veri saklayabilen 3 platter'a sahip olan disk ne yazık ki standart ATA'dan farklı bir arayüz kullanıyor. Şu an kullanılan ATA standardı ancak 137GB'a kadar Hard-disk'leri destekliyor. Ancak kartın retail versiyonu ile birlikte gelen bir kontrol kartı ve bir yazılım 200GB Caviar'ı her sistemde kullanabilmenizi sağlıyor. Windows XP Service Pack 1 ile sürücü olmaksın XP'ler 137GB üstünü destekleyebilecek.



radeon9700 propiyasada

ATI yeni süper ekran kartını piyasaya sürdü. Şu an piyasadaki en hızlı ekran kartı olan Radeon 9700Pro, 128MB DDR-RAM'e sahip. Kartın çekirdek hızı 325MHz, RAM hızı ise 620MHz. Kart DirectX 9 ve AGP 8X'i destekliyor.
Kartın son kullanıcı fiyatı 399$. Bu performanstaki bir kart için çok fazla gözükmüyor. Performans olarak %30 ila %75 arası daha hızlı olduğu GeForce4 Ti4600'ün ülkemizde hala 400$ civarında satıldığını düşünürseniz çok iyi olduğu bile söylenebilir.
Kart piyasaya çıkalı bir hafta olmasına rağmen (yazı yazılırken) henüz ülkemize gelmemişti. Umarım kısa sürede gelir ve yolda fiyatı artmaz. ATI'ın daha ucuz modeli olan Radeon 9000 ise önümüzdeki ay çıkacak.



doomIII için ideal ekran kartı bu!!!

GeForceBeş

Doom III'ün adı duyulduğundan beri başımızın etini yiyordunuz resmen. "Doom III benim sistemde çalışır mı?", "Bilgisayarımı Doom III'e uygun hale nasıl getiririm?" sorularınız bitmek tükenmek bilmedi. Dil döktük durun bir oyun çıksın, bugünden kesin bir şey söyleyemeyiz diye ama anlatamadık ki.
Hadi gözünüz aydın nihayet Jhon Carmack Doom III için ideal ekran kartını duyurdu: GeForce 5. Umarım bu sizi tatmin etmiştir artık. Gerçi Carmack'ın dediği Doom III'ün düz GeForce olmadan çalışmayacağı, ideal performans ve özellikler ise GeForce5 ile ulaşacağı. Ha bir de demiş ki bir sonraki çalışması (Quake 4 muhtemelen) GeForce5 olmadan oynanamayacakmış.
Nedir bu GeForce5 peki? Daha GeForce4'ün tadına doyamamıştık. NVIDIA'nın yeni GUI'si hakkında tüm detaylar henüz açıklanmış değil. Ama GeForce5'in CineFX isimli yeni bir mimari üzerine kurulduğunu biliyoruz. CineFX ile NVIDIA'nın amacı daha önce GeForce3 tanıtımında iddia ettiği (boşa sıktığı daha doğru olur) Pixar animasyonlarının kalitesine ulaşmak. Bunu pek çok açıdan başarmışlar da. Mesela GeForce 5 çok yüksek bir renk netliğine sahip ve renk netliği Pixar animasyonları seviyesini yakalamış durumda. Ayrıca daha fazla poligon ve efekt için GeForce5'de komut setleri zenginleştirilerek Vertex ve Pixel Shader'lar güçlendirilmiş. Animasyon filmlerle aradaki ara daha da azalmış olsa da ben Toy Story kalitesinde oyunlar oynayabileceğimizi hiç sanmıyorum.
Yeni ekran kartı aynı Radeon 9700 gibi AGP 8X destekliyor. Ancak ondan fazla olarak DDR-II RAM tipini de destekliyor. Ayrıca DirectX 9 desteğinini Radeon 9700'den daha iyi olacağı ve performans olarak Radeon 9700'ün oldukça önüne geçeceği söyleniyor.
Yeni Geforce5 0.13 mikron teknolojisi ile üretilecek ve bu ciddi bir değişim olduğu için piyasaya çıkmakta Radeon 9700'ün oldukça gerisinde kaldı. Ancak daha ucuz, sağlıklı ve küçük bir GPU çekirdeği sağlayan 0.13 mikron üretim teknolojisine geçiş için bir iki ay geç çıkmak göze alınabilir bir kayıp. Kısacası gelecek ay çıkacak olan GeForce 5 oyun grafiklerini bir adım daha öteye götürecek.



ilkserialataanakart

Abit yine yaptı yapacağını

Geçen ay Serial Ata cephesinden bazı gelişmeler duyurmuştuk. Bunlardan en önemlisi Serial ATA'yı hemen kullanabilmemizi sağlayan. High Point RocketRaid 1520'ydi. Şimdi Abit bu Serial ATA kontrolörü kendi IT7 anakartına adapte ederek ilk on-board serial ata çözümünü sunuyor. IT7-MAX2'ye 8 normal IDE, 2 Serial ATA IDE hard-disk bağlanabiliyor. VIA ve Intel'in Serial ATA destekli chipsetleri ancak gelecek senenin başında piyasada olabilecek. Bu yüzden hard-disk üreticileri Serial ATA hard-disk üretimi konusunda pek aceleci değiller. Ama High-Point adatörüyle normal ATA sürücüleri Serial ATA olarak sorunsuz kullanabiliyorsunuz.

Trident Microsystems, Inc.

Trident Ekran kartı pazarına dönüyor

Geçmişte ürettiği ucuz ekran kartları ile oldukça iyi satışlar yakalamış olan Trident şimdi güçlü bir 3D hızlandırıcı ile piyasaya dönmeyi düşünüyormuş. 30 Milyon transistor'e sahip olacak olan kart 0.13 mikron üretim teknolojisi ile üretilecek. Kartın temel özellikleri şöyle: 4 Pixel Rendering Pipeline (her dönümde 2 doku işleyebiliyor), 2 Vertex Shader pipeline, 256 MB'a kadar RAM desteği (500 ila 700MHZ arası hızlarda), AGP 4X ve DirectX 8.1 desteği.
Trident yeni kartının GeForce4 Ti 4600'ün performansının %80'ine ulaşacağını söylüyor. Bu karşın fiyatı 100$'ın altında kalacakmış. Bunların ne kadarı boş laf ne kadarı dolu bilemiyoruz ama Trident cidden böyle bir şeyi yaparsa hepimizin mutlu olacağına eminim.

750MB Zip Drive

CD yazıcıların daha yüksek kapasite ve hız ile bize unutturduğu Zip disketleri yeni format ile tekrar hayat buluyor. Iomega'nın geliştirdiği yeni Zip sürücüsü external ve USB 2.0 veriyolunu kullanıyor ve 750MB kapasiteye sahip. Tamamiyle geri uyumlu olan yeni Zip sürücüsünün yazma hızı 55X CD-RW'ye eş (7.5MB/sn). Yurtdışı fiyatı 180$ olan sürücünün her bir disketi de 12.5$. Firewire kullanan ve internal modeller önümüzdeki aylarda çıkacak.





NINTENDO GAMECUBE

Bir küçücük kutucuk içi dolu oyuncuk.

Önce Xbox'ı, önceki ay ise GameBoy'u kurcalamıştık... Bu ay sıra GameCube'de. Nintendo'nun bu küçük canavarı gerçekten PS2 ve Xbox'a meydan okuyabilir mi? Hem çok ucuz hem de çok ufak ulan GameCube nasıl bu kadar güçlü olabilir? Level Editörleri neden deli gibi Super Smash Bross Mele oynuyor? Bütün sorularınızın cevabı burada.

Ataları, NES ve Super NES'i yakalamakta biraz geciken günümüz konsol nesli, Nintendo'yu daha çok N64 ile tanıdı. Amerika'da dehşet bir başarı kazanmasına rağmen ne bizde ne de dünyanın diğer köşelerinde N64 çok büyük bir başarı kazanamadı ve hep PlayStation'ın gölgesinde kaldı. 2 Mart 1999 tarihinde Sony yeni konsolu PS2'yi duyurunca, telaşa düşen Nintendo bir gün sonra 3 Mart'da GameCube'ü gün ışığına çıkardı. Gerçi o zamanlar GameCube'ün ismi bile konmamıştı; Project Dolphin olarak geçiyordu. Sonraları Nintendo ismi Star Cube olarak seçti. Ama bu isim Nintendo Amerika'ya ters gelince GameCube'de karar kılındı. Ve 12 Mayıs 1999'da GameCube resmi olarak duyuruldu. Ancak GameCube'ü işler halde görebilmek için bir seneden fazla beklemek gerekti.

GameCube'ü ilk bakışta diğerlerinden ayıran ilk özellik çok küçük *ebatları* elbette. Bilgisayar ile karşılaştırıldığında çok komik bir görüntü sunuyor. Çünkü GameCube, bir bilgisayarın ancak güç kaynağı kadar. Kendinin yaklaşık 4 katı irilikteki Xbox'la da karşılaştırıldığında pek farklı değil aslına bakarsanız. Ancak bu küçük kübün içinden turşucuk değil yeni jenarasyon nefes kesici oyunlar çıkıyor.



GameCube'ün Motorları

GameCube' güç veren iki önemli çip var: Gekko ve Flipper. IBM tarafından GameCube için özel geliştirilen Gekko, Machintosh'larda kullanılan PowerPC içlemcisinin özel bir versiyonu. Power PC işlemcisi aynı saat hızındaki Pentium III'lerden daha hızlı çalışıyor. Yani Xbox'ın 733Mhz'lik Pentium III'ü ile karşılaştırıldığında 485MHz'lik Gekko oldukça yakın bir erformansa sahip. GameCube'ün gafik işlemcisi olan Flipper'ı ise ATI geliştirmiş. Daha doğrusu Flipper'ı geliştiren ArtX ekibi daha sonradan ATI'a katıldı. ArtX'in başındaki isim Slicon Grahics'de uzun süre Nintendo'nun işlerine bakan Wei Yen. Yani ATI konsol pazarında deneyimsiz olsa da Flipper'ı geliştiren ekip bu sektörde oldukça eski. Bu yüzden Flipper, Xbox'da bulunan NVIDIA grafik çipine göre konsollara çok daha uygun.

GameCube'ün diğer bir farkı özel bir medya kullanıyor olması. Playstation 2 ve Xbox'da kullanılan 12cm'lik standart DVD'lerin tersine GameCube 8cm'lik özel bir DVD disk kullanıyor. Kullanılan diskin daha küçük olması GameCube'ün de küçük olmasını kolaylaştırmış. Ayrıca bu sayede GameCube'de kopya oyun oynamak imkansız. Çünkü hem sürücü hem de medyalar dünyada sadece Panasonic tarafından üretiliyor. Bunun dez avantajı ise GameCube'ün normal DVD'leri okuyamaması ve dolayısıyla DVD filmleri oynatamaması. Gerçi Panasonic için de hem DVD Player hem de GameCube olan özel bir cihazı piyasaya sundu. Ancak bu cihaz hem çok daha pahalı hem de ülkemizde bulunmuyor.

Level ofisinde Bir Küp

Şimdi bir süre için spesifikasyonları, özellikleri bir yana bırakıp bir kullanıcı gözüyle GameCube'ün bizde yarattığı etkilere bakalım. Her şeyden önce GameCube, Xbox ve Playstation 2 gibi sahip olmaktan guru duyacağınız değil, sahip olduğunuzda çok sevip bağlanacağınız bir cihaz. İddidalı ve karizmatik olmaktan uzak görüntüsü, mini mini tasarımı, küp formunun sıcaklığı ve o güzel mor rengi. İlk aldığımız andan itibaren çok sevip bağlandığımız *GameCube ile birlikte* Amerika'dan döndüğümüzde diğer ofis çalışanları bu farkı hemen hissettiler. Sinan ve ben GameCube'ü zaman zaman alıp kucağımıza seviyor, yumakla oynatmaya çalışıp DVD yuvasına kedi maması tıkıyorduk. Başta çok garipsemiş olsalar da kısa sürede onlarda adapte oldu duruma. Berker gidip gelip kuyruğunu çekerken, Burak ofise gelen kız arkadaşlarına ne denli hayvan canlısı olduğunu GameCube ile ispatlıyordu. Sonunda Fırat GameCube'ü evdeki tekir kedisi ile çiftleştirmeye kalkınca hepimiz irkilip nasıl bir çılgınlık içinde olduğumuzu farkettik.

Baştan çok önemsenmese de zamanla gameCube'ün ofiste en çok takdir edilen özelliği taşınabilirliği oldu. Küçük ve hafif olmasının yanı



sıra taşımak için bir kulu olması ve ona aldığımız sevimli çantası sayesinde hafta sonları eve kaçırılan konsollar listesinde bir numaraya oturdu GameCube. Normal bir bilgisayar kasası ile aynı ağırlıktaki Xbox ise hafta sonlarını genelde ofiste tek başına geçirdi.

Ofis'e GameCube ile birlikte gelen oyunlarımız da vardı tabii. Bunlar içinde en çok çılgın dövüş oyunu Super Smash Bross Melee ilgi gördü. Virtua Fighter'dan artık bunalmış olan ekip için ilaç gibi geldi bu oyun. Gerçeklikle yakından uzaktan alakası olmayan, sürekli komik durumların yaşandığı ama bir o kadar da zorlu bir oyun. Oyunu bu kadar çok oynamamızın sebebi bir yandan ezelden beri gelen birimize karşı yetenek ispatı mücadelesinden kopmadan çocuklar gibi eğlenebilmemizdi.

Ofise gelen oyunlar içinde en az oynananı ise Pikmin oldu. Benim bayıldığım ve saatlerce durmadan oynadığım oyunun mantığını çözen başkası çıkmadı malesef. Sinan biraz kurcalayıp oynanışı çözdükten sonra boş gözlerle oynadı oyunu ama sonunda ne olup bittiğine bu kadar Fransız kalınca sıkıldı tabii. Ama inanın hata oyunda değil tamamaen bizimkilerde. Yoksa benim canım Pikminlerim ve onların cici bici oyunu bir harika.

GameCube GamePad

GameCube'ün takdir toplayan diğer bir özelliği gamead'i oldu. Yıllardır elleri Dual-Shock'a adate olmuş editörler GameCube'ün çok daha farklı gamead'ini ellerine aldıklarında hiç ama hiç zorlanmadılar. Halbuki alışana dek Xbox'ın gamepad'i elimizde çok rahatsız ve iğreti durmuştu. Bu bence GameCube'ün gampead'inin ne kadar rahat ve ergonomik olduğunu gösteriyor. Gamepad'in sol taradında gri renkte bir thumbstick ve dört yönlü bir D-Pad bulunuyor. Ortadaki tek minik tuş start/pause. Sağ tarafta genelde ana ateş tuşu olan büyük ve yeşil A tuşu var. İkincil önemdeki B tuşu ise onun biraz solunda ve kırmızı renkte. A tuşunun üzerinde de iki tane renksiz bir-



GAMECUBE'ÜN 5 YILDIZ OYUNU











SUPER MARIO SUNSHINE

Mario serisinin son oyunu Sunshine şu sıralar GameCube evrenini ciddi şekilde sarsıyor. Bugüne kadar yapılmış en iyi platform oyunlarından olan oyunda Mario'yu yöneterek sırtınızdaki garip aletle ortalığı temizliyorsunuz. Muhteşem grafikleri, bir platformda hiç olmadığı kadar geniş görüş alanı ve Mario'ya yatırabildiği bir dolu yeni hareketiyle bugüne kadar çıkmış en iyi GameCube oyunlarından biri.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Nintendo'nun ilk ciddi korku oyunu projesi survival tarzında. Sanity's Requiem'de Edgar Alen Poe gibi korku üstadlarının hikayelerini oynuyorsunuz. 20 yüzyıllık bir dilimde 12 farklı karakter oynanabiliyor. Oyunun etkileyici yanları çok iyi grafikleri ve daima birden fazla çözüme sahip olması. Oldukça uzun olan oyunu bu yüzden tekrar oynamakta fayda var.

STARWARS: ROGUE LEADER

Bugüne kadar yapılmış en iyi Starwars Simülasyon/Aksiyon oyunu olan Rogue Leader, oyunun grafikleri ilk filmden iyi çıkınca bir parça kırılmak zorunda kalmıştı. İlk üç filmdeki maceraların bir çoğunu yaşayabileceğiniz ve direkt Death Star patlama görevi ile başlayan oyun. Bu türde bulabileceklerinizin en iyisi.

PIKMIN

Uzay gemisi bir gezegene çakılan şaşkın kahramanımız gemisini toparlayıp eve geri dönmelidir. Ama bu çok zor işi nasıl yaacaktır? Elbette Pikmin'lerin yardımıyla. Bu bitki hayvan karışımı ultra sevimli yaratıklar sizi takip edip ne isterseniz yapıyorlar. Çok farklı ve kolay bir oynanışı olan oyun Lemmings benzeri oyunların zirvesinde yer alıyor. Haritaların bulmaca yeteneği kadar strateji de gerektirmesi ve şapşal Pikminlerle uğraşmanın zevki eşsiz.

SUPER SMASH BROSS MELEE

Dünyanın en çılgın dövüş oyununda Nintendo oyunlarında bugüne dek gördüğünüz bütün karakterle bir araya toplanmış. Ama birbirini aşağı atmak. Hasar verdikçe rakibinizi aşağı atmak kolaylaşıyor. Dehşet yaratıcı mekan tasarımları, benzersiz oynanışı ve eşsiz curcunasıyla insanı gerçekten eğlendiren müthiş bir oyun Super Smash Bross Melee.

birinin aynısı tuş var. Sağ tarafın altında diğer thumbstick bulunuyor. Sarı renkteki bu ikinci thumbstick oyunlarda kamerayı ayarlamak için. Ama bazı oyunlarda farklı kullanımı da olabiliyor. Ön taraftaki tetik tuşları ise üç tane. Bir tane solda ve iki tane sağda.

Gamepad'in en önemli özelliği tuşların birbirinden çok ayrı olması. PlayStation ve Xbox'da tuşlar öylesine benzer ve yakın ki bir oyunda ustalaşana kadar illaki yanlış tuşa bastığınız oluyor. Ama GameCube'de böyle bir dert hiç yok. Tuşları daha çabuk ezberliyor ve daha az hata yaıyorsanız. Ama çok uzun süredir Playstation kullanıyorsanız ve ben Dual-Shock'a çok alıştım diyorsanız Nintendo'nun geliştirdiği JoyBox isimli küçük bir adatörler Dual-Shock'u GameCube'a takabiliyorsunuz.

GameCube'ün üzerinde dört gamepad yuvası olmasına karşın iki tane memory card girişi var. Üstelik sistemin içinden memory card çıkmıyor. Ayrıca satın almanız lazım ve fiyatı 16$. Bu yüzden GameCube'ün fiyatına 166$ gözüyle bakmak daha doğru olur. 8MB ve 16MB'lık memory card'lar sizi kesmezse bir SD-Digicard Adapter de alabilirsiniz. Bu küçük adatör sayesinde Panasonic'in geliştirdiği 32MB ila 256MB arasında değişen Digicard'ları GameCube'e takıp normal memory card gibi kullanabiliyorsunuz.

GameCube bu kadar küçük olduğuna göre onu dışarıda da kullanabilirmiyiz? Mesela yolculuklarda, plajda veya sokakta? Böyle bir imkanınız var. Interact firmasının geliştirdiği Mobile Monitör'ü taktığınızda GameCube bir anda büyük bir GameBoy'a dönüşüyor. Üstelik bu monitörün üzerinde hoparlörlerde var. Yurtdışında 150$'a satılan bu kullanışlı parçayı araba çakmağına veya adatör ile rize takmak zorundasınız. Ancak ayrıca satılan özel bir bataryaya da sahip ve fazladan bir 50$ vererek bunu da satın alabiliyorsunuz.







GameBoy için edinebileceğiniz diğer bir aksesuar ise WaveBird. Nintendo'nun kendi üretimi olan Wavebird standart gamepad'in kablosuz versiyonu. Ergonomik açıdan standart gamepad'den pek farkı olmayan WaveBird'ün tek eksiği titreşiminin olmaması. Buna karşın bir konsolla oynarken kablolardan kurtulabilmek gerçekten süper bir şey. WaveBird radyo frekansıyla çalışıyor ve hiç sorun yaşamadan 10 metreye kadar olan mesafelerde bile çalışıyor. İki AA il ile çalışan WaveBird bu pillerle 100 saat kadar dayanabiliyor.

Grafikler, Karşılaştırma vs.

GameCube'ün genel özelliklerinden ve bir parça da aksesuarlarından bahsettikten sonra gelelim bir çoğunuzun asıl merak ettiği grafik kalite ve performans kısmına. Bitip tükenmez GameCube, Playstation 2 ve Xbox karşılaştırmaları arasında bıkıp usanmadan söylediğim gibi spesifikasyonlarına, RAM miktarlarına ve çip hızlarına bakarak konsolları bir birleri ile karşılaştıramazsınız. Çünkü yapıları birbirlerinde çok farklı. Konsolları karşılaşırırken izlenecek doğru yol oyunları ba alıp oyun kalitelerini karşılaştırmak. Bu da elbette şöyle bir formül doğuruyor "Konsol Grafik Kalitesi = Grafik Gücü + Oyun Tasarımcısının Kalitesi". Çok adil veya doğru bir formül değil elbette. Ama kullanıcılar için bir kanıya varmamamızda bizim için daha avantajlı. Gerisi de mühim değil.

GameCube oyunlarına bakarken dikkat etmemiz gereken ilk şey grafik tasarımlarında sadeliğin tercih edildiği. Mesela Super Smash Bross Melee'yi alıp Halo ile karşılaştırırsanız Halo baskın çıkar. Ama bunun asıl sebebi Nintendo'nun grafiklerde sade ve çizgi film benzeri grafikleri sevmesi. GameCube oyunlarının çoğu da Nintendo tarafından tasarlandığı için GameCube'ün grafik gücü baştan biraz zayıf gözükebilir.

Ama Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Pikmin ve Starwars: Rouge Leader gibi oyunlarda GameCube kendisini gösteriyor. Bunlardan Pikmin'e baktığımızda özellikle oyunların renk kalitesi ortaya çıkıyor. NVIDIA'nın CineFX'i duyurmasından bu yana daha fazla önem kazanan renk kalitesi mekanların çok daha gerçekçi resimlerin çok daha parlak gözükmesini sağlıyor. Ayrıca Pikmin sayesinde, yüksek Poligonlarda GameCube'ün ne denli rahat olduğunu görebiliyoruz. Belki pikmin'ler çok detaylı karakterler değil ama 50 tanesini peşinize taktığınız zaman ciddi bir poligon yığını oluşturuyorlar.

Sanity's Requiem'den GameCube'deki karakter modellemelerinin ne denli kaliteli olabileceğini çıkarabiliyoruz. Bu oyundaki karakter modelleri, Morrowind'dekilerden bile daha güzel gözüküyor.

Ne yazık ki piyasada GameCube'ün grafik kalitesini gösterebilecek çok da fazla oyun yok. Yani durumu Xbox'dan çok daha iyi değil ve PlayStation 2 karşısında başarılı olabilmek için çok daha fazla hit oyuna ihtiyaç duyuyor GameCube. Sahip olduğu oyunlar konsunda Playstation 2 ile aşık atabilecek durumda değil iki konsolda.

Elbette GameCube'ün burdaki bir avantajı fiyatının 50$ daha düşük olması. Ancak yazıda belirttiğim gibi buna 16$'lık bir memory card fiyatı eklemekte fayda var. Sonuç olarak 34$ daha ucuz olmak hiç de fena bir avantaj değil. Ayrıca 2002 yılı GameCube için oldukaç iyi geçti ve oldukça fazla yeni oyun çıktı piyasaya. Ama gameCube'Ün asıl patlamayı bu senenin sonunda yılbaşı sezonunda yapacağını tahmin ediyoruz.



Windows Güvenlik Talimatnamesi

Windows'u dış mihraklardan korumak için yapmanız gereken elzem şeyler.

Windows işletim sistemimizi daha güvenli bir hale getirmek bir iki manevra ile mümkün. Her ne kadar günümüzde kullandığımız işletim sistemleri kullanımı kolay, daha güvenli vs. denerek önümüze gelse de birçok açıkları olduğu ve birçok özelliğinin karmaşık menüler ağının ortasına gömüldüğü bir gerçek. Bir süredir oyunların istila ettiği naçizane sayfamız da bu ay "Sistemimizi nasıl daha güvenli bir hale getirebiliriz" sorusuna cevap arayacağız. Bu soruları cevaplarken elden geldiğince menü ve seçenek isimlerini Türkçe vermeye çalışacağım. Ama kendi sistemim İngilizce olduğundan bazı menü isimleri Türkçe olmayabilir.

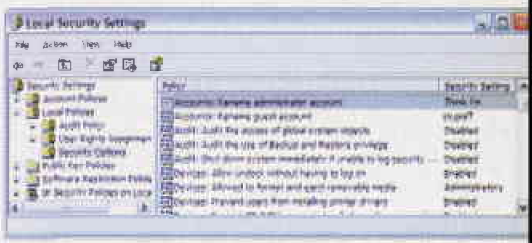
İşletim sistemleri piyasa çıktıktan kısa bir süre sonra bir çok eksikleri ve açıkları olduğunu yavaş yavaş farkettiriyorlar. Zaten bu farkındalığın ardından Microsoft'un update yağmuru başlayıveriyor. WindowsXP için çıkan updatelerin sayısına bakarsak yağmur dan ne kastettiğimi anlarsınız sanırım. Ancak öyle yada böyle çıkan updatelerin %90 ını çekmek durumundayız. Çektik ne işimize yarayacak diyorsanız sırasıyla önce başlığa ardından ilk paragrafa tekrar bir göz atın ki, biz burada WindowsXP, Inertnet Explorer ve Outlook Express kardeşlerin açıklarını kapatırken aç ve açıkta kalmayın.

E Artık Başlayalım Anlatmaya.. Selamlar Sana WindowsXP

Pek yapmadığımız, üşendiğimiz yada bağlantımız yavaş olduğundan hep uzak durduğumuz Windows Update ile başlıyoruz güvenli günlere. Başlat/Programlar altında Windows Update'e tıklıyoruz (Aaa.. Orda yok mu? O zaman Internet Explorer'da Araçlar'ın altından seçiyoruz Windows Update'i – Bunun bir Türkçesi vardı ama...). Microsoft'un sitesine yönlendirileceksiniz ve burada yüklemek istediğiniz updateleri seçeceksiniz. Yüklemeye başladıktan sonra sistem çektiği updateleri otomatik olarak kuracaktır. Bilgisayarınızı yeniden başlattıktan sonra update olayı sona erecek ve siz de derin bir oh çekeceksiniz. Siz tam şükretmeye başlarken yazının devamını okuma gafletinde bulunacak ıncık cıncık gizli saklı menüler arasında onu bunu şunu ayarlamak üzere uzun ve zorlu yolculuğunuza başlayacaksınız. Kurduğunuz updateleri kaldırmak isteyebilirsiniz (olur ya), her update Program Ekle/Kaldır'dan kaldırılabilir. Hangi updatelere ihtiyacınız var, hangileri gereksiz eğer kararsız kalıyorsanız Microsoft Baseline Security Analyzer'ı (MBSA) kullanmanızı tavsiye ederim. Program işletim sisteminizdeki sorunları, kurmanız gereken updateleri, güvenlik açıklarınız gayet anlaşılır bir şekilde sunmakta ve updateler arasında kaybolmanızı önleyecek kadar başarılı. MBSA ile ilgili geniş bilgi için Microsoft sitesine bakabilirsiniz ve Programı oradan çekebilirsiniz (dehşet uzun bir linki var Download'a girip aratın bir zahmet). Eğer buna üşenirseniz gelecek ay MBSA'yı Level CD'sinde bulabilirsiniz (Sinan unutmazsa tabii :). Program updatelerden haber vermek dışında birçok özelliğe de sahip. En çok dikkat çeken özellikleri updateler hakkında verdiği bilgi, sistemin genel durumu, kritik hatalar eksikler ve güvenlik açıklarını göstermek, bulduğu hatalar ve sorunlar hakkında online yardım imkanı sunmak, basit ve anlaşılır arabirimi olarak sayılabilir. Program .NET kullandığı için, çalışmazsa önce .NET update'ini yapın (MS kısır döngüsü bu da).

Kim Kullanıyor Bilgisayarı mı?

Windows kurulduğunda default olarak sisteme iki kullanıcı hesabı açılır; Administrator ve Guest. Kullanıcı hesaplarının bu şekilde isimlendirilmiş olması alakasız insanların sisteme girmesini kolaylaştırıyor. Kullanıcı isimlerini bilmeleri bizim için tehlike yaratan ilk öğe. Kullanıcı isimlerini değiştirmek için yapmamız gerekenler oldukça basit. Önce Başlat'tan Çalıştır'ı seçiyoruz. Buraya secpol.msc yazıp tamamdır dediğimizde karşımıza Local Security Settings başlıklı bir pencere çıkıyor. Soldaki sütun dan Local Policies altındaki Security Options seçeneğini seçiyoruz ve sağ tarafta sistemimizin bütün güvenlik düzenlemelerini gösteren liste çıkıyor.



vallа bıktım bu pencerede dolanmaktan...

Burada değiştirmemiz gerekenler, 1- Accounts-Rename administrator account 2- Accounts-Rename guest account. Bu seçeneklere çift tıkladığımızda açılan pencereye seçtiğimiz yeni kullanıcı adını yazıyoruz ve apply diyoruz (tabii sonra bu ismi unutup ortada kalmıyoruz). Bunları yaptıktan sonra Accounts-Guest accounts status seçeneğinin disable olduğundan emin oluyoruz. Bu sayede kullanıcı hesapları hakkında bilgisi olmayan kimselerin yolunu kesip, anonymous girişleri önlemiş oluyoruz.

Bu arada yeri gelmişken hem burada seçeceğiniz kullanıcı isimlerinde hem de açacağınız diğer kullanıcı hesaplarında en çok kullanılan takma isim, gerçek isim gibi kolay tahmin edilebilir şeyler seçmeyin. Dışardan girmeye çalışan biri kullanıcı ismi olarak ilk bunları dener.

Güvenlik Seçenekleri

Aynı pencerede bulunan, Interactive logon: Do not require CTRL+ALT+DEL (logon daki grafik arabirimi kaldırır), Network access: Allow anonymous SID/name translation, Network access: Let Everyone permissions apply to anonymous users (networkten anonymous bağlanan kullanıcılar için genel izinleri kullanır), Recovery console: Allow automatic administrative logon (bilgisayarı açtığınızda otomatik olarak admin hesabından logon olmak) seçeneklerini disable olarak seçiyoruz. Böylece sizin dışınızda kimse sisteme logon olamıyor, ağdan sisteme bağlanamıyor ve password olmaksızın administrator hesapları kullanamıyor. Bunlar dışında yine network güvenliğini arttırmak için Devices: Restrict CD-ROM access to locally logged-on user only (sadece kurulu sistemden log olanlar CD-Rom u kullanabilir), Interactive logon: Do not display last user name (en son log on olan user ın adını hatırlar), Network access: Do not allow anonymous enumeration of SAM accounts, Network access: Do not allow anonymous enumeration of SAM accounts & shares(son iki seçenek admin account lara ulaşımı engeller), Network security: Do not store LAN Manager hash value on next password change, System objects: Strengthen default permissions of internal system objects seçeneklerini enable olarak işaretleyin.

Bu kadar şeyle uğraştık değiştirdik ettik ama password'umuz dört karakterden oluşuyorsa ve o dört karakter de doğum tarihimizse pek bir anlamı olmaz tabii

Güzel Şifrelerimiz

Bu kadar şeyle uğraştık değiştirdik ettik ama şifremiz dört karakterden oluşuyorsa ve o dört karakter de doğum tarihimizse pek bir anlamı olmaz tabi. Asla tahmin edilemeyecek bir şifre seçmeli. Peki siz bunu yatınız ama bilgisayarınızda ayrı hesap açtığınız küçük kardeşiniz anneniz veya sevgili eşiniz bunu yapacak mı? Sonuçta onların hesaplarından da sisteme sızılabilir. Bundan emin olmak için bir iki ayar yapmakta fayda var. Şimdi tekrar Local Security Settings penceresine geliyoruz ama bu sefer bu sefer Account Policies seçeneği altından Pass-

word Policy seçeneğine tıklıyoruz. Password Policy altındaki ayarlar: 1-Enforce password history : Daha önce kullanılmış bir passwordun tekrar kullanılmasını engeller. 2-Minimum password age : Password'ün minimum geçerlilik süresi. 3-Maximum password age : Passwordun maksimum geçerlilik süresi. 4-Minimum password length : Password un en az kaç karakterden oluşacağı. 5-Password must meet complexity requirements : Enable ettiğiniz taktirde password' un daha complex olması için bazı şartlar öne sürecektir. 6- Store password using reversible encryption for all users in the domain : Disabled olarak bırakın. Artık diğer kullanıcılarla birlikte kendiniz de şifreler konusunda zorlu bir Çin işkencesine maruz kalacaksınız. Ama inanın böylesi daha güvenli.

Internet Explorer ve Güvenlik

Şimdi Internet Explorer'ımızı açalım, Ayarlar menüsünden Internet seçeneklerine girelim. Burada da Güvenlik sekmesine gelelim. Internet Zone seçili iken güvenlik ayarlarından Custom'ı seçelim. Standart ayarlar pek sağlıklı olmadığı için kendimiz yapacağız gerekli ayarları. Burada karşımıza çıkan ayarlar:

Download signed ActiveX controls: Disable ya da Prompt seçili kalsın.

Download unsigned ActiveX controls: Bu ilkinden daha riskli bu yüzden kesinlikle disabled seçili olsun. (bunlar ne yahu seçiyoruz ama derseniz, hani bir siteye girersiniz de küt diye ekrana bir pencere gelir bak bu bilmemne firmasının bilmemne tarafından belgelidir download edicem bak güveniyormusun filan diye sorar ya o işte)

Run ActiveX controls & plug-ins : Karşılaşacağınız her ActiveX uygulama yada plug ini istemeyeceğimiz için Prompt ya da Administrator approved seçili olsun başınız ağrımasın.

Script ActiveX controls marked safe for scripting: Bir önceki ile benzer. Enabled etmeyin yeter.

Active scripting: Disable etmemiz güvenliğimiz açısından oldukça faydalı olsada disable ettiğimiz web siteleri düzgün görüntülenemeyebilir, windows update çalışmaz, pop up lar görüntülenemez.

Allow paste operations via script: Bu ayar DHTML kullanan websitelerinin clipboardunuzu kullanmasına izin verir. Gayet gereksiz ve kapatılması hiçbir sorun çıkartmayacaktır. Disabled seçili olsun.

Scripting of Java applets: Javascript, Activescripting gibi güvenlik sorunlarına neden olucaktır bu yüzden bunun da disable olarak kalmasında fayda vardır.

Bu ayarları yaptıktan sonra bazı sayfalar düzgün görüntülenemeyebilir. Sıkça uğradığınız ve güvenliğinden emin olduğunuz siteleri görüntüleyememek can sıkıcı olucaktır. Bu siteleri Internet Options / Security altındaki Trusted Sites Zone a eklerseniz düzgün olarak görüntülenecektir.

Bir sonraki durağımız Internet Options Content/Autocomplete. Autocomplete her ne kadar bize zaman kazandıran bir özellik olsada şifrelerimizi, web sitelerini, online formlara yazdığımız kişisel bilgileri sakladığı için netten ulaşılabilinir. Bu yüzden kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Tavsiye etmiyorum derken de bu duraktan kalkıp bir sonrakine doğru yola çıkıyoruz ve Advanced bölümüne tıklayıveriyoruz Internet Options ta. Buradaki ayarları biraz hızlı geçeceğim, adı üstünde advanced :)

Use Passive FTP: Seçili, Chechk for publisher's certificate revocation : Seçili, Check for server certificate revoction : Seçili, Check for signatures on downloaded programs : Seçili (download problemleri yaşarsanız değiştirin), Do not save encrypted page to disk : Seçili, bundan sonraki üç seçenek SSL ile ilgili bunları default bırakmanız sorun yaşamanızı engelleyecektir. Güvenli sitelere girişlerde örneğin online bankacılık hizmeti veren sitelere, kredi kartı numaranız yada diğer bilgilerinizin taşınırken kullanılan protocol dür.

Warn about invalid site certificates: Seçili değil, Warn about cahnging between secure & not secure mode : Seçili, Warn if forms submittal is being redirected : Seçili..

Outlook Express

Bitmez, bitmiyor, hatta bitmeyecek ayarlar vs ler. Açın bakiyim Outlook Expressleri, seçin Araçlar'ı yukardaki menüden, hah şimdi Ayarlar'a, tıkla şimdi oradan Güvenlik'e, hah tamam şimdi geç diğer cümleye...

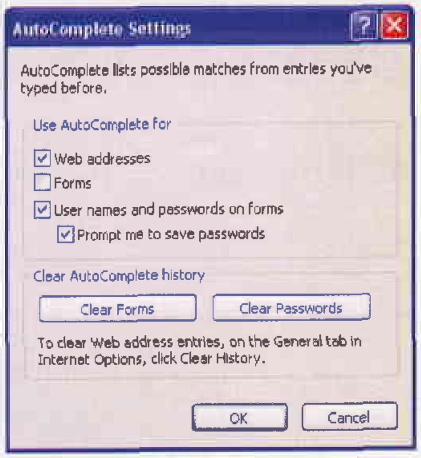
Burada zaten çok fazla ayar yok karıştırabileceğimiz.

Select the Internet Explorer security zone to use: Restiricted sites zone seçili olsun.

Warn me when other applications try to send mail as me: Seçili olmasın başınız ağrımasın. Do not allow attachments to be saved or opened that could potentially be a virus : Bu seçenek mutlaka seçili olsun böylece gelen maillarda ekte dosya varsa açmadan önce size sorar.

XP'im var Firewall' um yok mu?

Güvenlik için yapabileceklerimiz bunlarla sınırlı değil tabi. Bunların dışında kalan diğer bir önemli uygulama da Firewall ki varoluş amacı tamamen bizi internetten gelecek saldırılara karşı korumak. WindowXP'nin mevcut



otomasyonun gözünü seviyim...

Firewall'u nu aktif kılarak extra yazılımlar kullanmadan da korunabiliriz. Başlat / Denetim Masası / Ağ Bağlantıları yolunu izleyip buradaki internet/network bağlantımızın üzerinde sağ tuş menüden özellikler'i seçiyoruz. Advanced bölümünde Internet Connection Firewall seçeneğini aktif hale getiriyoruz. Daha sonra ayarlara tıklayıp gerekli ayarları yapmaya başlıyoruz. Eğer konu hakkında bilgili iseniz buradan belli portları kapatıp açabilir ve mevcut portların bir listesini buradan edinebilirsiniz. WindowsXP nin Firewall'u ile ilgili geniş bilgiyi XP help dosyalarında bulabilirsiniz.

Ya Abi benim Bir de ICQ um var ama..

Internet e bağlı olduğumuz her an kullandığımız bir yazılım ICQ. Bize getirileri yanında bir de götürüleri var ICQ'nun, demek istediğim herşeyin bir bedeli vardır. Ancak siz bu bedelleri ödemek istemiyorsanız bunun da yolu yok değil. Öncelikle ICQ kullanırken diğer ICQ kullanıcıları sizin IP'nizi, açık portlarınızı ve bazı sistem açıklarını yakalayabilirler. Öncelikle ICQ'nuzu register ederken "Allow Others to view my online/offline status from the web" seçili olmamalı. Böylece siz ICQ'unuzu açtığınızda ICQ web sitesinden görüntülenemeyeceksiniz ve IP'niz sadece www.icq.com'a ulaşmış olucak. Bundan sonra "My Authorization is Required"ı işaretleyip istemediğimiz kişilerin listesine eklenmemizi engelleyelim. Daha sonra icq muzu açıp Main düğmesine tıklayalım. Security and Privacy'i tıklayalım ve açılan menüden ayarlarımız yapmaya başlayalım. General Settings /General /Security Level dan High seçelim. Gerçi bunu seçtiğimiz de ICQ' yu her açtığımızda şifremizi yazmamız gerekicek ama değer, inanın bana. Sonraki adımımız da yine aynı pencerede Permissions a tıklayıp açılan menü den Peer to Peer Connection bölümünden Allow Peer to Peer Connection with Users listed on your contact list' i seçelim. Bu biraz riskli gibi görünse de değil. Listenizdeki kişiler bu şekilde siz onlara dosya yollamadıkça IP'nizi yada açık portlarınızı göremeyeceklerdir. Bunun dışında ICQ' nuzun güvenliği size kalıyor.

Benden şimdilik bu kadar hepinize saygılar sevgiler...

Jesuskane



ActiveX demek problem demek olabilir aman dikkat.

donanım pazarı

Dalgalı Fiyat Sistemi

RAM fiyatları sırtımızdan vuruyor derken diğer parçalara çok mu güvendik ne? RAM' lerle sınırlı kalmayan Bizans Tekel' i bu ay piyasanın canına okudu. Nedir bu Bizans' ın donanım üreticilerinden çektiğimiz.

jesuskane

Firma	Telefon	Firma	Telefon
Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		

Donanım Pazarı

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
İşlemci	Celeron 1700MHz Datagate/Empa: 95$	AMD AthlonXP 2000+ Boğaziçi/Ebis: 149$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 600$
Anakart	MSI 6566E Datagate/Multimedya: 99$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 175$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 69$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 69$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 202$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 118$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 99$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 170$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 395$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 146$	Sony G220 17" Empa: 325$	Sony G520 21" Empa: 1085$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 50$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 37$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 85$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 183$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 36$	APACHE 56k V90 USB TET: 58$	APACHE 56k V90 USB TET: 58$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital A-10 Boğaziçi/Çizgi: 92$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye,Logitech Optical Wheel Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**691$**	**1296$**	**3099$**

Yan Ürünler

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400 Kont/Empa/Multimedya: 59$	Creative INSPIRE 5300 Kont/Empa/Multimedya: 105$	Creative INSPIRE 5700 Kont/Empa/Multimedya: 325$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40 SKY: 135$	Plextor 40/12/40 SKY: 135$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Geçtiğimiz aylarda bu sayfalarda yaşanan EditörSpor furyasından geriye ne kaldı ise ondan bahsetmek ve bir iki konuda aydınlatmak istiyorum sizleri arkadaşlar. Ben hiç kaleye geçmedim, ben kaleye geçemem çünkü ben futbol oynamam daha da mühimi ben futbol sevmem zaten. Bazı arkadaşlar sizleri yanılgıya sürükledi e-mail cevaplama maceralarımızı aktarırken sizlere. Artık eğrisi doğrusu belli olduğuna göre geçelim tornavida yerine klavye kullanılan tek teknik servisimize (Demeden önce duralım bence biraz. Yurdum insanı neden kaleye geçme olayına karşıdır ki? Hep sen mi santrafor olucan. Bırak birazda başkası atsın sen hopla zıpla tutucam diye. Biraz da sen ye golleri. Bu zihniyetle zor gireriz Avrupa birliğine :) -TÖ)

Jesusizme

Peki Nasıl Oluyorda Oluyor Bu DOOM 3

Tüm level camiasına selamlarımı sunarım. Aklıma takılan bir soruyu hemen soruyorum size... Doom3 denilen oyunun GeForce3 ile bile oynanamayacağı söyleniyor. Tamam buraya kadar herşey normal peki bu ekran görüntüleri nasıl yayınlanıyor? Oyun içi görüntüleri nasıl çekiliyor? Yani John Carmack hem Doom3 için Geforce 3-4 almayın diyor hem de ağzımızın suyunu akıtacak oyun içi görüntülerini yayınlıyor. Bu oyun içi görüntüleri nasıl bir makineden alınıyor? Yoksa bizim bilmediğimiz başka bir ekran kartı mı var ortada? Hepinize iyi günler..

Tunç Yenturol

Aklına takılan sorunu hemen cevaplayalım. Evet Doom3 ün oyun içi grafikleri ve videoları akıllara zarar. Ancak şunu da bilmelisin ki o ekran görüntüleri alındığında oyun sadece grafikten ibaretti. Yani sistemi zorlayan ne yapay zeka, ne silah sistemleri, ne de başka birşey yok. Ayrıca dediğin gibi kullandıkları sistemler bizimkilerden birazcık daha üstün GeForce4 Ti4600 ve 2.53Ghz Athlon oynatıyor demek ki oyunun bu halini. Bir de dikkat edersen bu görüntü ve videolardaki mekanlar genelde çok küçük. Öyle haritanın bir ucundan diğerine gitmiyorlar. Bu da ince bir hile. Ayrıca uygulanan diğer bir yöntem de oyunu oyun içi kalitesinde, ama normal 3D modeller gibi resim reism renderlayıp video haline getirmek.

Belli toplama PC yapan yerler standart bir kasa veriyor, onlar yeterince iyi olur mu?

Arkadaşım Eş Arkadaşım Şek

Selam Tuğbek sana daha önce mail atmıştım ama arkadaşlar şaka olsun diye sanırım şifreyi değiştirmiş. Eski mail adresime giremiyorum yenisine yani buna mail atarsan sevinirim. Benim makina (Bilgisayar desek şuna. Makina deyince aşağılanmış hissedip üzülüyorlar-TÖ) P3 600 128MB RAM, 64MB Winfast GeForce4 Ti4600, 20GB Hard-disk, Creative Vibra 128 seskartı. Bunları ne şekilde geliştirirsem oyunlarda iyi performans alırım, ses kartın dan memnun değilim ne aliyim? Bende S2 ve GameCube de var. O yüzden en ucuz şekilde olursa iyi olur. Sağol şimdiden.

Siz atın Tuğbek'e mailleri, ona ulaşmadan ben yakalarım havada. Arkadaşların şaka olsun diye böyle şeyler yapıyorlarsa bilgisayarından önce onları bir upgrade et istersen sen. Sistemine gelince, öncelikle işlemcini, akabinde ramini, e işlemci değişince doğal olarak anakartını elin değmişken birde ses kartını değiştirirsen gayet iyi olur. Yok para harcamiyim fazla demişsin anakart ve işlemcini değiştirmen yeterli olur uzun bir süre için. Ne tavsiye edersin dersen seni Donanım Pazarı sayfamıza alalım hemen. Bu arada hem PS2 hem Gamecube... X-BOX ne zaman alıcaksın onu da söyle bari...

Yazılım gösterip donanım vurdu

Selam Tuğbek. Sizden benim için çok önemli olan bir konuda destek bekliyorum. 1 hafta önce ekran kartımı ve RAM'imi upgrade ettim. Bilgisyarımın özellikleri şöyle; Duron 750 işlemci, Iwill KT(kaç olduğunu bilmiyorum) anakart, 256MB SD-RAM, Geforce4 MX420 Winfast. GTA 3, Dungeon Siege ve Neverwinter Nights oyunlarını açtıktan en fazla 10 dakika sonra bilgisayarım kilitleniyor. Bir çözüm bulamadım.Ekran kartımı son sürücülerine güncellememe rağmen bir sonuç alamadım. Lütfen yardım edin. Şimdiden size teşekkür ediyorum. Sağlıcakla kalın.

Ulaş Erbil

Nedir bu Tuğbek fanatizmi. Yok Tuğbek filan dağılın dağılın. Ama bu fanatizmine rağmen istediğin desteği göreceksin merak etme Ulaşçım buradan görünen o ki senin zaten ekran kartı sürücülerinle bir sorunun yok. Muhtemelen bir ısınma problemi yaşıyorsun ki işlemcin AMD olduğuna göre işlemcinden kaynaklanmıyor bu. AMD ler Intel'lerinin aksine anında yanıyorlar. Bu durumda büyük ihtimalle ekran kartın fazla ısınıyor ve bunun sonucunda kilitleniyor bilgisayarın. Winfast ekran kartları üzerinde fanla birlikte geliyor. Fanın düzgün çalışıp çalışmadığını kontrol et. Eğer fanımda bir sorun yok diyorsan sistemini henüz garanti dahilinde iken aldığın firmanın teknik servisine götür. Lütfen edebileceğim yardım budur. Sende kal sağlıcakla....

Hisli Okuyucu Özgür

Selamlar Tuğbek Bey. Öncelikle sizden, daha önce hiç mektup göndermediğim için (anketlerin hepsini doldurup gönderdim PS2 demoları için teşekkürler) özür dilerim. Aslında size akıl danışma gereği duydum ve

» İşte donanım dediğin böyle olur! Ne işlemci ne çip ne upgrade... Bozuldukça lambalarını değiştirirsin en fazla, yağlamasını yapıp vidalarını sıkarsın. Personel Computer denen işgence aletiyle uğraşmak gibi olur mu hiç? Zevktir bunlarla uğraşmak... Üstelik hepsi Sega.. Ahh ahh...



sanki sadece ihtiyacım olduğunda mektup gönderiyormuşum hissine kapıldım. Ama merak etmeyin, eleştirilerimi, fikirlerimi de göndereceğim. Sorun şu, ben sistemimi upgrade etmek istiyorum, bilgisayarım Celeron300, 440LX P2EXB Anakart, 32+64Mb SD-RAM, 30GB 5400RPM hard-disk, 32MB TNT2 M64, SoundBlaster16 ses kartı, Creative Infra CD-RROM(şu ana kadar hiçbir sorunla karşılaşmadım ve çok memnunum, 40-48X arası birşey), 56K Fax-Modem, 14" Monitör, iki hoparlör, kısa boylu bir AT kasa(baz: şeyleri değiştirmemi önerirsin diye yazdım, fazla uzunsa kusura bakma.). Benim asıl değiştirmek istediğim işlemci, AthlonXP düşünüyorum (bu arada 300$' ım var sayıyoruz.). Anakart olarak ta nForce için iyi şeyler yazdınız, hem içinden benimkinden daha iyi bir ekran kartı, ses kartı ve ethernet çıkıyor. Fakat MSI' ın sorunları olduğunu okudum, Asus'ta da böyle sorunlar var mıdır, farklı modelleri arasındaki fark ne? 256 DDR-RAM herhalde yeter. Yalnız kasa konusunda bir fikrim yok. Belli toplama PC yapan yerler standart bir kasa veriyor, onlar yeterince iyi olur mu? Bir de hoparlör düşünüyorum. Zannedersem nForce' ta ki ses kartında 6 ses çıkışı olacak, ben bunlara kafama göre birer hoparlör taksam; örneğin bir DVD filmden 3D ses(ya da nasıl tabir ediyorsunuz bilmiyorum, yani Dolby filan) alabilir miyim? Aslında oyunlarda sağ arkadan gelen ses sağ arka hoparlörden, sağ önden gelen... çıksa yeter. Mektubumu cevaplar ve fikirlerinizi belirtirseniz çok sevinirim. Başarılar.
NOT:Uzun olduysa, hatalarım varsa veya benden birşey isterseniz, bunlara cevap göndermeseniz bile bana iletmenizi rica ederim, saygılar.

Özgür Özcan

Sevgili Özcan, daha önce yazmadığın için üzülme, bundan sonra sık sık yazarsın bizde bol bol okuruz. Bu arada Tuğbek Bey'yok, aslında buralarda bir yerde ama neyse. (Satır aralarına, parantez içlerine bakarsanız görebilirsiniz rahatça beni- TÖ) Sen yaz Özgür biz hep buralardayız. Bilgisayarına gelince, hard-disk' in dışındaki parçalar artık ömürlerini tamamlamışlar. Yapabileceğin en iyi şey sistemi olduğu gibi satıp eline geçen para ve artı 300 dolarınla yeni bir sistem alman olucaktır. Ne tavsiye edersin dersen Donanım Pazarı sayfasına bir uğra. MSI son zamanlarda oldukça iyi anakartlar üretmekte ama nForce ne kadar uygun olur senin için o sana kalmış. Ekran kartına da para ayırmayı göze alırsan haziran sayısında incelediğimiz Abit AT7 yi düşünebilirsin. Biraz pahalı da olsa 5.1 destekli ses kartı, 10/100 ethernet kartı, bir dünya USB port, memorystick desteği vs. (sen bir haziran sayısına göz at en iyisi uzunca biraz) var. 256MB DDR-RAM yeterlidir dediğin gibi ama fazlası da göz çıkarmayacaktır. Ses olayına gelince, Abit'in üzerindeki ses kartında da nforce üzerindede 5.1 desteği var. Yani sen en kötü ihtimalle 4+1 yada 5+1 ses sistemlerini kullanıp dilediğin şekilde ses alabilirsin (Elbette hoarlörlerin dengesiz olması sorun olabilir. Ayrıca kablolarda biraz çalışma gerekebilir. Belki leğim işi falan olabilir- TÖ). Kasalar ayrı bir olay tabi. Standart kasalar oldukça yeterli olsada yeni işlemci ve anakartların yüksek voltajları, ayrıca bağlanabilen IDE sayısı artınca standart kasaların güç kaynakları yetersiz kalıyor. Donanım pazarında ki kasaları tecih etmende fayda var (Yalnız alet 600$'ı buldu bir yerlerden 300$ daha bulman gerekecek). Yardımcı olabildiysek ne mutlu Özgür, ama biraz daha uzarsa ne olucak ben bile bilemiyorum artık. Sana iyi günler diliyorum artık sen de kal sağlıcakla...
Not : Evet uzun hem de çok uzun ama önemli değil. Önemli olan yazı karakterlerine dikkat etmen pardon etmemen. Arkadaşlar ı, ş, ğ ya dikkat edin biraz..

Ne Almanyası?? Ne Level'ı??

Selam Tuğbek, ben Özgün. Hani Almanya' ya gidecek olan. Seni yine rahatsız ediyorum ama birkaç sorum var. İlgilenip 30 AĞUSTOS' a kadar cevap yazar mısın? gitmeden önce yani!!
1:) Level önümüzdeki ay çıkacak dedin. Eylül yani di mi?
2:)Level Berlin'de çıkar mı? Malum başkent ilk orda çıkarınalısınız ama yine de sorayım dedim.
3:)Almanya'da çıkacak olan Level İstanbul'da çıkacak olanla aynı mı? Yani tek farkı burada bastırıp Almanya'ya yollamanız mı? Ya da orada bastırmanız.Yani Almanya' daki Level ile Türkiye'deki Level'ın Eylül sayısının 34. sayfasında (atıyorum) Age of Mithology olacak mı?
4:)Çok saçma olacak ama yazayım Level'i siz yazacaksınız di mi? Yani Almanya'daki bir grup insan Level adında bir dergi çıkarmayacak?
son sorum:
5:)Bende saçma sormaya alıştım hani!!! Almanya'daki Level Almanca mı olacak Türkçe mi? Türkçe demessen elimde meşe odunuyla oraya geliyorum.şimdiden kaç sen.
6:) Bir donanım problemim var. Bilgisayarı açınca bazen kilitleniyor ve birkaç saniye sonra ambulans sesi gibi bir ses çıkarıyor. 3 saniye falan. Sorunum neden kaynaklanıyor olabilir? Hoşçakal şimdiden çok teşekkür ediyorum. BYE

oozzgguunn@yahoo.com

Kudurucam yakında Selam Tuğbeklerden ama dur sanada sakince söyleyeyim, Tuğbek yok. Şimdi sen kimsin diyeceksin ama mühim değil ben tanıyorum seni. Tuğbek bahsetti o yüzden onu değil beni rahatsız edebilirsin gönül rahatlığıyla (Jesusum Keynim, benim sevilen biri olmam seni niye kızdırıyor ki? Üstelik bu mailler benim posta kutuma geliyor. Hem belki sevmiyorlar seni. Belki arkandan Sırık, Fasulye falan diye dalga geçiyolar. Dur... dur gelme üstüme.. dur dedim... -TÖ). Ben 30 Ağustos *a kadar cevaplarımda dergi* sana o tarihten önce ulaşır mı bilemem bak ama.

1-) Level yılın oniki ayında da çıkıyor. Aslında bu soru ile eğlenmek lazım biraz ama... (Eğlen de önceki konuşmaya istinaden Almanya çıkışı soruyor -TÖ)
2-) LeveL ilk olarak Berlin'de piyasaya çıkacak.
3-) Şimdi Özgün bu soruyu sorarken ne şekillere girdin çıktın bilmiyorum ama kısaca özetliyim sana. Level burada yazılıyor, burada basılıyor, heryere buradan dağıtılıyor. Sen dersen ki ben Kayseri Edition istiyorum, İstanbul Edition beni sarmaz bilemem yok öyle birşey çünkü.
4-) Hakikatten çok saçma olmuş bu yüzden buna cevap vermiyorum merak et biraz.
5-) Hmm. Flemenkçe, Farsça, Lehçe ve Latince versiyonları çıkacak ama Türkçe bilmiyorum biraz şüpheli. Bu arada sen odunu kap koşarak gel ben bekliyorum.
6-) Şimdi o ambulans sesi değil Özgün muhtemelen itfaiye sesidir çünkü işlemcin yanıyor. Sen işlemcinin fanını bir kontrol et düzgün çalışıyor mu çalışmıyor mu sonra Almanyalarda işlemcisiz kalma.
Bu arada benim merak ettiğim hemen hemen aynı cevapları alıcağın 5 ayrı soruyu sormayı nasıl becerdin ve ben neden 5 ine ayrı ayrı cevap verdiğim şu an. İstersen sen benim merakımı gidermek için yeni bir mail yazmaya başla hem yolda canın sıkılmaz. İyi yolculuklar sana, gidince yaz mutlaka gözümüzü yollarda bırakma....

Bu ayı biz böyle geçirdik. Tuğbek ise hala düşünmekte tatil mi uykumu tatil mi uyku mu ta..zzzz (Gider ayak laf sokma olayı. Bu da güzel.. Hiç karışmıyorum valla -TÖ .)

Jesuskane

John Carmack hem Doom3 için GeForce 3 - 4 almayın diyor hemde ağzımızın suyunu akıtacak oyun içi görüntülerini yayınlıyor. Bu oyun içi görüntüleri nasıl bir sistemden alınıyor?

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ahiretten gelen sorusu her bilenin bilmediğini kanıtlar yönde...

Benim ses kartım Creative Sound Blaster veya adı onun gibi birşey. Bilgisayarımın hoperlörlerinden modemin internete bağlanırken çıkardığı sesten başka hiçbir ses gelmiyor. Hoperlörlerin ve hatta bütün bilgisyarın kablolarının giriş-çıkışlarını, hem hoperlörün hem de masaüstündeki ses açıp kapama gibi düğmeleri kontrol etsem de hiçbir sonuç alamadım. Bilen kişilere -sizin gibilere- sorduğumda bana ses kartımın hafızasının silinmiş olabileceğini söylediler. Bu doğru olabilir mi?Eğer doğruysa ne yapmam gerekiyor?

Oral Gerek

Bilgisayarın hoparlörlerinden o sesin gelebilmesi için senin hoparlörün kablosunu modemin ses çıkışına takmış olman gerekli. Buda "Ben kontrol ettim bunları, bir yanlış yok" derken, düğmeler, kablolar vs yerinde duruyor mu diye bakmışsın demektir. Bilen kişilere sormuşsun, iyi güzel ama bizim gibi bilen kişiler değilmiş onlar. Ben ya da buradaki diğer bilir kişiler "hafızası olan ve silinebilen ses kartları" ile hiç karşılaşmamış. IQ' su düşük zavallı kartlarla sürünmüşüz haberimiz yok. Benim sana tavsiyem sen hoparlörün kablosunu nereye taktığına bir bak tekrar.



ne izliyoruz ne dinliyoruz

dünya yeniden tehlikede!

"Her neslin bir efsanesi vardır, her efsanenin de bir kahramanı, gerçek kahramanlarsa ölümsüzdür..." sloganıyla start almış durumda Dünyayı Kurtaran Adam 2 projesi. Evet, yanlış duymadınız; kimilerine göre fantastik filmlerin babası, kimilerine göreyse absürd sinemanın öncüsü Dünyayı Kurtaran Adam'ın devamı çekilecek. Fikir ve senaryo Metin Demirhan'a ait, tabii arkadaşlarının da desteğini pas geçmiyor kendisi. Onu aslında hepimiz yakından tanıyoruz, en azından dükkanını; yolu Atlas Pasajı'na düşmüş olan herkes kesinkes Atılgan Cult Shop'a uğramış ve kült çizgi romanlar ve filmler dünyasında kaybolmuştur. Zaten DKA2'nin temelleri de bizzat Atılgan'da yapılan muhabbetler sırasında atılıyor ve en sonunda 'neden biz bu filmi çekmeyelim'e kadar filizleniyor. Filmi Metin Demirhan ve projeyi duyunca Amerika'lardan gelen Çetin İnanç (ilk filmin yönetmeni) beraber çekecek. Ayrıca başrollerde yine Cüneyt Arkın ve Aytekin Akkaya var. Yapımcı firma ise yine Metin Demirhan ve arkadaşlarının kurduğu Yeni Yeşilçam Filmcilik (trash janrının yeni umudu!).





Hikaye ilk filmin kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlarsanız kötü büyücü, Cüneyt Arkın tarafından ikiye bölünmüş ve dünya kurtarılmıştı. Aradan 1000 yıl geçiyor. İnsanlar el ele verip yeni bir uygarlık kuruyor. Ama yönetme ve yönetilmenin sorunları büyüyor ve iç savaş patlak veriyor. Bu zor günler boyunca zaten ataerkil olan toplumda kadınlar çok hırpalanıyor. İsyan ediyor ama başarısız oluyorlar ve en sonunda çareyi uzaya kaçmakta buluyorlar. Kadınlar uzayda farklı türlerle çiftleşip intikam alacakları günü beklerken, sap kalan erkekler de klon olayına giriyor ama nafile. Onlar da biliyorlar ki kadınlar karşısında tek şansları Dünyayı Kurtaran Adam... DKA2'nin kendi mantığı içinde absürd bir film olacağını söylememe gerek yok herhalde. "Hiçbir şey komik olsun diye yapılmıyor tam aksine her şeyin bir nedeni var. Ama bu sefer günün teknik imkanlarından sonuna kadar faydalanacağı için bu nedenler seyirciye daha yenilir yutulur gelecek." diyor Metin Demirhan. Ayrıca "DKA2 sadece yönetmenlerin değil aynı zamanda görsel efekt ekibinin de filmi olacak. Çünkü bu ekip sadece sipariş üstüne maket veya efekt üretmeyecek, kendi yaratıcılıklarını da doğrudan filme katabilecek." diye ekliyor.



Filmden bazı detaylar vermek gerekirse, görüntü efektlerinin ve blue-box çekimlerinin daha rahat olabilmesi için filmin büyük bir bölümünün dijital çekilmesi düşünülüyor ama tabii gösterim 35mm olacak. Her şey yolunda giderse çekimlere 2003'ün ortalarında başlanacak. Dış çekimler muhtemelen Ürgüp-Göreme yöresinde yapılacak. Oyunculara gelince, anlaşma sağlanabilirse baş kötü rolü Banu Alkan'ın (bu film gerçekten iş yapar!). Küçük İskender tastamam bir kadın rolünde. Demir Demirkan, bizzat gelip oynamak istediğini, kung-fu yaptığını ve dövüş koreografisine yardımcı olabileceğini söylemiş. Cem Yılmaz senaryoyu görmek istemiş. Kostümler için düşünülen Cemil İpekçi'ye rol de teklif edilebilirmiş. Ayrıca DKA2'de birçok kadının olacağını düşünürsek (ki bunların vamp olma ihtimali çok yüksek), bilindik veya bilinmedik birçok mankenin de filmde oynaması muhtemel.

İlginç bir kadro göreceğiz galiba ve bana öyle geliyor ki bir Türk filminde bilgisayar kullanımı ilk defa bu kadar fazla yer alacak. DKA2 gerçekten sürprizlerle dolu ama şimdilik Metin Demirhan'dan koparabildiklerim bunlar. Ona ve tüm ekibe bol şans! Daha fazla bilgi için web sitesini bekleyin.



haberiniz var mı?

DVD'LERİN EFENDİSİ

Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin ilk bölümü, Yüzük Kardeşliği'nin DVD ve VCD'si Umut Sanat Filmcilik tarafından geçtiğimiz ay tüm dünya ile aynı zamanda raflarda yerini aldı. DVD versiyonu iki disk içeriyor. İlk diskte filmin geniş ekran versiyonu, Dolby Dijital EX 5.1 Surround veya Stereo Surround ses sistemi seçenekleriyle yer alıyor. Orijinal halinin dışında filmi Türkçe dublajlı veya altyazılı izlemek mümkün. Zaten menüler de hem İngilizce, hem Türkçe hazırlanmış. İkinci diskte ise süresi iki saati aşan özel görüntüler bulunuyor. Filmin yapılış aşamalarını anlatan belgeseller, lordoftherings.net için hazırlanan Orta Dünya'nın mekanları, İki Kule'nin 10 dakikalık kamera arkası ve fragmanı, Electronic Arts tarafından çıkarılacak oyunun demosu bu özel görüntülerden bazıları. Ayrıca sabırlı olanlar 30 dakika Director's Cut ilaveli 4 DVD'lik özel set için 12 Kasım'ı da bekleyebilir.



SEZON AÇILDI



Alternatif rock'ın mekanı, Radyo Eksen'in gözdesi Bronx geçtiğimiz ay kapılarını araladı. Dam ve giriş ücretinin kasılmadığı açılış gecelerinde (Cuma-Cumartesi) mekanın fiks grupları Suitcase ve Grippin çaldı söyledi, hatta arada ken- →

neokuyoruzneyapıyoruz?

onlaryineyaptılar!

Evet, Kırmızı Acı Biberler yine çok sıkı bir albümle kulağımızın pasını atıyor. Albüme de adını veren By the Way parçasının klibi şu sıralar müzik kanallarında sıkça gösterilmekte. Klip acayip eğlenceli; psikopat bir taksi şoförü Anthony'i kaçırıyor ve olanlar oluyor. Parça zaten süper, özellikle bas ve baterinin birbirine karıştığı solo kısımları insanı zıplatan türden. Red Hot Chili Peppers yine hedefi onikiden vuracak gibi ama önce biraz nostalji. Grubun kuruluşu 1984'e denk geliyor ama en büyük çıkışları, benim de onları keşfettiğim BloodSugarSexMagik (1991) ile oluyor. Artık tüm dünya bu çılgın dörtlüyü tanıyor ve funk türü kendine yeni bir efsane buluyor. Albümün hitleri Give It Away ve Under the Bridge hala eskimedi ve eskimeyecek de. Red Hot Chili Peppers yaşlı sayılabilecek bir grup ama bitmek tükenmez enerjileri sayesinde bir an olsun gözden düşmediler. Özellikle bir önceki albümleri Californication ile yeni jenerasyonu da yakalamayı başardılar ki bu da kalitelerinden ödün vermeden zamanı yakalayabildiklerinin en güzel ispatı. Yaşıtlarından ne U2, ne Metallica, ne de Pearl Jam değişimin altından kalkabildi. En son Woodstock 99'da hala ne kadar kaçık ve bir o kadar da sağlam olduklarını gösterdiler. Jimi Hendrix klasiği 'Fire'ı çıplak çalmalarıyla beraber ortalığın bir anda cehenneme dönüvermesi tam onlara göre bir kapanıştı (aynı zamanda Woodstuck'ın da kapanışı oldu). Bu dörtlünün (Anthony+Flea+John+Chad) yediği haltlar anlatmakla bitmeyeceği için, en iyisi yeni albüme geçmek.



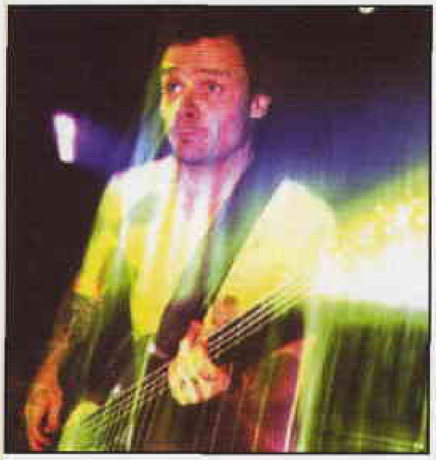


Sessiz sedasız çıkıverdi By the Way ama koparacağı gürültü büyük olacak. Albümün yumuşak bir havası var, özellikle bazı şarkılar 60'lardan esintiler taşıyor. İlk dinleyişte kulağıma takılan Can't Stop ve Throw Away Your Television bu ara Radyo Eksen'de bir hayli çalmakta. İkisi de albümün geneline göre temposu yüksek parçalar. The Zephyr Song, adına uygun bir şekilde hafif bir rüzgar havasında. I Could Die For You, sanki Breaking the Girl'ü çağrıştırıyor. On Mercury ska tonlarında. Cabron ise melodik yapısıyla tam bir Beatles parçası. Açıkçası albümde çok parça olduğu için (tam 16 tane), bir defada sindiremiyor ve her dinleyişinizde yeni bir soloyu, yeni bir nakaratı keşfediyorsunuz. By the Way, ritimsel gücünün yanı sıra söyledikleriyle de etkili bir albüm. Sözler yine isyankar, şiirsel, aşık ve evrensel. Anthony yine vokalde hünerini konuşturuyor ve Flea'nın ölümcül bass soloları, Jonh'un elektronik gitar tonları ve Chad'in güçlü cross vuruşları ona eşlik ediyor. Ne diyebilirim ki albüm sıkı, kaçırılmamalı. Artık Red Hot Chili Peppers'ı İstanbul'da görmek istiyoruz!

EKSTRA DETAYLAR

Red Hot Chili Peppers'ın uçuk ve bir o kadar kaçık basçısı Flea'yı grubu tanıyan herkes biliyordur herhalde. Attığı inanılmaz sololarla birçok defa yılın basçısı ödülünü almış, *sahnedeki çılgınlıkları ayyuka çıkmıştır.* Peki Flea'nın gerçek adının Michael Balzary olduğunu, çocuk kanalı Nickelodeon'da seslendirme yaptığını, Big Lebowski'nin bir sahnesinde gözüktüğünü ve Kronik Yorgunluk Sendromu'na yakalanıp bir yıl hiçbir şey yapmadan dinlendiğini biliyor muydunuz?

Güven Çatak | guven@level.com.tr



haberiniz var mı?

➔ di bestelerinden de ikram ettiler. Ortamın renkli bir kitlesi var. Müzik ve tarz bakımından uyanlara duyurulur.

KATLİ VACİP



Pazartesileri National Geography kanalında 'Built for the Kill' diye bir program yayınlanıyor. 'Avcı ve Av' olayının gözünüze sokarcasına vurgulandığı program gerçekten inanılmaz. Köpekbalıkları, kedigiller derken en son böcekler alemine denk geldim ve acayip hızlı ve zalim yaratıkların avlanma ritüellerine tanık oldum. Aslında program gücünü kurgusundan alıyor; ağır çekimler, video efektleri derken gecenin bir vakti kendinizi ekrana mıhlanmış buluyorsunuz. Kaçırılmamalı...

ÇEKİMLER TAM GAZ

Son dedikodulara göre sabırsızlıkla beklediğimiz Matrix: Reloaded'daki araba takip sahnesinin uzunluğu 25 dakikaya kadar ulaşabilirmiş. Bilindiği üzere sadece bu sahnenin çekimi için özel bir yol inşa edilmiş ve çekimler son derece gizli bir şekilde tamamlanmıştı. Peki ne oluyor bu sahnede? Bu kadar özel olan ne? Budur: Neo (Keanu Reeves) kendisini araba ile takip eden ajanları atlatmaya çalışmaktadır. Buraya kadar herşey normal gibi görünse de önemli olan takip sahnesi sırasında ajanların değişik arabalardaki sürücülerin vücutlarına girerek takibe devam etmeleridir. Matrix: Reloaded'ın çekimleri tam gaz devam etmekte. Amerika gösterim tarihi 15 Mayıs 2003.



FRP
FANTASY ROLE PLAYING

Kötü adamlar kullanma kılavuzu

"Kötü adam" denince aklımıza çoğunlukla beyazperdeden alınma basmakalıp tipler gelir. Hele hele Yeşilçam'ın kötü karakterleri birkaç ufak farklılık dışında neredeyse torna tezgahından çıkmış gibidirler. Bir kere kötü adamın olmazsa olmaz bir hain kahkahası olmalıdır ki, Karaoğlan'ın baş düşmanı Camoka'dan (Danyal Topatan), her karşılaşmalarında "Nıhahahha!" şeklindeki bu kahkahaları duymak mümkündür. Yine Tarkan, Malkoçoğlu, Battal Gazi filmlerinde de hana girer girmez kötü adamları tanıyabilirsiniz. Elinde kocaman bir kuzu budu, ağzındaki lokmaları döke saça yemek yiyen, şarap testisinden aldığı yudumlar çenesinden aşağı akan, sağda solda gördüğü kızlara laf atan ve tabii ki o malum kahkahayı atan adamlar bir bakışta kendilerini belli ederler. Ve iki sahne sonra handa sessizce yemeğini yemek isteyen kahramanımızca eşek sudan gelinceye dek dövüleceklerinden şüphemiz yoktur. Erol Taş'ın kötü adamı ise taş kalplidir. Özellikle kötülük yapmaktan çok, acı çekenlere yardım etmemekten zevk alan bir görüntü çizer. Tecavüzcü Coşkun, genellikle görev adamıdır, sanki kötülük yapmıyor da kadrolu işini yapıyordur. Yalnız Türk sinemasının tüm kötüleri arasında Nuri Alço'nun yeri bence çok ayrıdır. Beş düğmesi açık gömleği, madalyonu/altın zinciri, bıyık altından sinsi gülümsemesiyle Nuri Alço tam bir kült kötü adamdır (ve içkiye ilaç atma konusunda en başarılı olanlarıdır).



FRP oyuncuları kendi karakterleri üzerine özene bezene çalışırlar. Karakterlerinin üç yıl önce sağ elinin işaret parmağının tırnağını hangi savaşta kırdıklarına varıncaya dek her şeyi tasarlarlar ama kötü adamlar çoğunlukla bu özenden nasiplerini almazlar. Kötü adamların geçmişi filan yoktur. Kötü büyücü prensesi kaçırır, sen peşine düşersin, izini bulunca adamla savaşırsın, keser doğrar, prensesi kurtarır dönersin! N'oldu ? Prensesi ha kötü büyücü kaçırmış, ha ayı! Oyuncular üzerine hiçbir etkisi olmayan, ne korku, ne nefret, ne de tiksinme gibi tepkiler uyandıran bir kötü adam, öyküde odanın köşesinde duran bir abajurdan daha dikkat çekici bir nesne olmayacaktır. Oysa derinlemesine yaratılmış kötü karakterler, bazen yalnızca adlarının çağrılmasıyla bile çevrelerini dehşete düşürebilirler (hatta Yüzüklerin Efendisi'nde Sauron'un çoğu zaman adı bile anılmaz, "Nameless One" demekle yetinilir.).

Arka plana sis ver!..

Roman, çizgi roman ve sinemada karşılaştığım en başarılı tasarlanmış kötü karakter hangisi diye soracak olsalar, hiç düşünmeden "Keyser Soze" yanıtını veririm. Olağan Şüpheliler filminin bu efsane (anti-)kahramanı kadar iyi örülmüş, adı her zaman kendisinden bir adım önde giden, tutulmayan, duyulmayan, koklanmayan, görülmeyen biri az bulunur. Herkesin ölesiye korktuğu ama ne yüzünü gören ne kendisini tanıyan biri bulunan, hakkında yalnızca söylentiler dolaşan, kendisine karşı çıkan, yolunda duran herkesi en acımasız şekilde öldüren ve sonra geldiği gibi buharlaşıp yok olan bir adam... (tabii Kevin Spacey'nin eşsiz anlatımıyla: "Şeytanın en büyük meziyeti, bizi var olmadığına inandırmasıdır!")

FRP'de yarattığınız kötü karakterlere böylesi bir gizem eklemek, onların oyundaki etkilerini arttıracaktır. Oyuncuların her gittikleri yerde kötü adamın adıyla karşılaşmaları, varlığını sürekli çevrelerinde hissedip bir türlü kendisiyle karşılaşamamaları üzerlerinde bir baskı oluşturacak, hiç değilse onları rahatsız edecektir. Bu aşamada kötü adam efsaneleri yaratmaktan da çekinmeyin. Olağan Şüpheliler'de sorgulama sırasında Spacey'nin söyledikleri hala aklımda: "Keaton, 'Tanrıya inanmam ama ondan korkarım' derdi. Ben tanrıya inanırım ve korktuğum tek bir kişi var: Keyser Soze."



Işıkları kıs, gerilimli müzik koy!..

Kötü karakteri etkili kılmak için kullanabileceğiniz bir diğer yöntem de karizma. Tabii bunu "Karşınızda uzun boylu bir adam duruyor. Karizması on sekiz, yani hepinizin içinden onun önünde diz çökmek geçiyor!" şeklinde sözlerle yaparsanız oyuncular üzerinde fazla bir etki bırakamayacağınızı tahmin edebilirsiniz. Bunun yerine betimleme gücünüzden ve bir takım özel efektlerden yararlanabilirsiniz. Örneğin Yıldız Savaşları'nda Darth Vader'ın mekiği Ölüm Yıldızı'na inerken aracın iniş takımları arasından türlü gazlar, dumanlar çıkar ve Vader sislerin arasından iki metreye yakın boyu ve peleriniyle arka planda Emperial March eşliğinde Ölüm Yıldızı'na iner. Düşünelim bakalım, neden X-Wing'in kapağı açılırken o kadar duman tütmez? Zaten Vader'ı da gelmiş geçmiş en popüler kötü karakterlerden biri yapan, imajı üzerine bu kadar çalışılmış olmasıdır. Görünmeyen bir yüz, metalik bir ses, siyah giysiler, pelerin... Bu model her zaman tutmuştur, zaten biraz dikkat edildiğinde eski Dragonlance, yeni Ravenloft kötüsü Lord Soth'un da tamamen aynı konsept üzerine kurulu olduğu görülür. İki karakterin geçmişleri de şaşırtıcı derecede benzerlik gösterir. Sevdiği kadın uğruna bağlı bulunduğu şö-

valye düzenini terk eden, lanetlenen, bedeni *yanan ve yaşamının (daha doğrusu yaşamsızlığının)* geri kalanını bir ölüm şövalyesi olarak geçirmeye mahkum olan Lord Soth'u aklınıza getirin. Öykünün ölümsüzlük laneti dışındaki bölümlerini kesip Darth Vader'in hayatına yapıştırabilirsiniz. (Bu arada Lord Soth'un dış görünüşü ve kendisine bağlı şövalyeleri de Yüzüklerin Efendisi'ndeki Dokuzlar'ın lideri olan Angmar'ın büyücü kralı ile bire bir uyum gösteriyor.)

Biraz kaşlarını çat..

Gizem tamam, imaj tamam, bunların yanına bir de kötü adamın kararlılığını eklemek gerekiyor ki, inandırıcı olsun. Bu konuda da Passenger 57'ın kötü karakteri iyi (yani kötü) bir örnek *olabilir. Film vasat olduğu için* (gerçi onlarca kez televizyonda yayınlandı ama) çoğu izleyicinin göz ardı ettiği şu sahnenin altını çizeyim: Wesley Snipes uçak şirketleri adına çalışan ve yolcu kimliğinde seyahat eden bir güvenlik görevlisidir. Bindiği uçakta iki FBI ajanının gözetimi altında tutulan çok tehlikeli bir suçlu bulunmaktadır. Suçlunun (ben bu adları unutmazdım ama unuttum işte!) adamları uçağı ele geçirir ve kendisini kurtarırlar. Bu sırada Snipes elinde silahıyla devreye girer. Kötü hem de nasıl kötü adam anında yolculardan birinin başına silahını dayar ve Snipes'dan silahını atmasını ister. Hemen ardından rehin aldığı adama adını ve çocuğu olup olmadığını sorar. Adam "Bir kızım var." der. Bu sözün üzerinden bir saniye geçmeden adamı vurur, yeni bir rehine alır ve şaşkın şaşkın bakan Snipes'a döner: "Bak, bir kızı vardı." Gel de rahatsız olma, gel de adamdan nefret etme!

Çok ciddi oldun, azıcık gül bakayım..

Tabii bazı zaman bu kadar ciddi kötü adamlar tasarlamak yerine alternatif kötü adam prototipleri de geliştirebilirsiniz. Örneğin mizah duygusu kuvvetli bir kötü adam da oyuna oldukça renk getirebilir. Genellikle kötülerin espri anlayışı esas kahramanla ters yöndedir. Örneğin her yere laf yetiştiren, karşısındaki "Seni ezeceğim duvar sürüngeni!" çığlıklarına "Bugün olmaz, dişçimle randevum var!" diye dalga geçerek yanıt veren Örümcek Adam'ın düşmanları ne kadar mizah fukarası ise, en ağırbaşlı kahramanlardan biri olan Batman'in düşmanları da tam tersine cıvıl cıvıldır. Hatta Batman'in sinema uyarlamalarında ne Michael Keaton, ne Val Kilmer ne de George Clooney akılda kalır bir Batman portresi çizebildiler. Jack Nicholson'un enfes Joker tiplemesi, Jim Carrey ve Tommy Lee Jones'un oyunculukları çok daha fazla ön plana çıktı. Neden dersiniz? Çünkü taşkınlıklarıyla seyirciye ekrandaki suskun Batman'den çok daha eğlenceli, çok daha sempatik geldiler. Üstelik kötü bir karakterdeki bu keskin mizahın doğurduğu tezat, izleyici için ilginçti. Tıpkı ağzında lolipopuyla hiç çekinmeden adam öldüren kiralık katil gibi... Frp oynarken de kötü karakterlerin tek eğlencelerinin oyunculara abuk sabuk tuzaklarla döşeli zindanlar hazırlamak olduğunu düşünmeyin. Yeri geldiğinde karşısındakilerle inceden alay edebilen bir karakter (Batman'in ışık sinyalini soru işaretinin noktasına dönüştüren Riddler gibi), oyuncuları kızdıracak ve ilgilerinin onun üzerinde yoğunlaşmasını sağlayacaktır. (Bir de Ana dizisinde "Yaşasın kötülük!" sloganıyla ünlü Kel Behzat vardı, ondan daha komik kötü de az bulunur!)

Olmuyor, beceremiyorsunuz, delirttiniz beni!..

Eğer bu yöntemlerden hiçbiri işinize gelmiyorsa en klasik kötü adam tiplerinden birine başvurabilirsiniz: Gözü kimseyi görmeyen, yalnızca yıkım düşünen, biraz kaçık kötülere. Bildiğiniz chaotic evil tanımına uyan karakterler yani. Hayal gücünden biraz yoksun karakterlerdir ama akla mantığa sığmaz işler yaptıkları için bazen etkili olabilirler. Örneğin Örümcek Adam'ın bir numaralı düşmanı kimdir diye soracak olsak, çoğu kişi "Venom" yanıtını verir. Venom, masumların zarar görmesine karşı çıkan, tek derdi yaşam(lar)ının mahvolmasından Örümcek'i sorumlu tutan bir karakterdir. Nitekim Örümcek onu Pasifik'te bir adada öldüğüne ikna ettikten sonra emekliye ayrılmış, tatile çıkmıştır. Carnage ise Venom'un uzak akrabası sayılabilecek ama akli dengesi bozuk bir canidir. Carnage'in delilikleri öyle boyutlara varır ki, bir macerasında hapisten kaçtığında Örümcek onunla başa çıkabilmek için Venom'dan yardım istemek, baş düşmanını geriye çağırmak zorunda kalır!



Oyunlarınızda kahramanları olduğu kadar anti-kahramanları da özenle tasarlamak senaryonuzu daha eğlenceli bir hale getirecektir. Elinizin altında zaten Gargamel'den Saruman'a, Lex Luthor'dan Doktor Ahtapot'a uzanan geniş bir karakter yelpazesi var. Geriye kalan yalnızca uygun zemini hazırlamak. Bahsettiğimiz birkaç küçük numara ve biraz hayal gücüyle geliştirebileceğiniz bu karakterler, tuhaftır, bazen oyun yöneticilerine oyuncuların karakterlerinden daha yakın olabiliyorlar. Frp oynarken grup üyelerinin girdikleri dövüşten sağ çıktıklarında "O kadar uğraşmıştım o adamı yaratmak için, bir çırpıda öldürdünüz!" diye dövünen oyun yöneticilerini çok gördüm de... Bunun üzerine oyuncular ne dediler peki? Hiç, yalnızca DM'in yüzüne bakıp gülmekle yetindiler : "Nıhahaahaaa-aaa!!!".

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

YENİ ÇIKAN KİTAPLAR

Dün gibi hatırlıyorum: Bir iki arkadaş o zamanın büyük kitapçılarına girer, İngilizce kitaplar arasında fantastik kurgu olanları özenle seçer ve "umarım devamı da getirtilir" düşünceleri içinde kitapçıdan mutlu ayrılırdı; birçoğunun bir zamanlar yaşadığı ve geçen ay Batu&Gökhan'ın da söylediği gibi...Bu fotoğraf günümüzde renklenmiş durumda. Türkçe fantastik kurgu yağmurunun damlaları birikerek kitapçılarda fantastik kurgu raflarına,özel bölümlerine dönüştü. Bir iki ay önce sessizce sizlerle birlikte olmaya başlayan ben bundan sonra da yeni kitaplarla aranızda olacağım. Şimdi bakalım bu ay neler varmış.

Kara Gül Şövalyesi-James Lowder
Ankira Yayıncılık

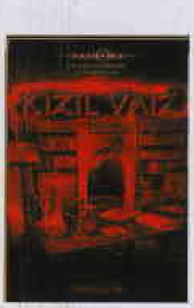
Gözlerinizi kapatın ve iki yaratık hayal edin: Bir vampir ve bir ölüm şövalyesi. İkisi de karizmatik, ölümcül, güçlü, günahkar...Kendi düzlemlerinde onlara baş kaldırabilecek canlı yok. Şimdi gözlerinizi açın: Bu iki korku timsalinin karşılaşmasını izleyeceksiniz. Kaçırmak isteyeceğinizi sanmam. "Kara Gül Şövalyesi","İkizlerin Sınavı"nda bıraktığımız Dargaard Kalesi Lordu Soth'un uşağının hainliğiyle başlayan macerasını ve Ravenloft sislerinin oyunuyla kendini "Sisler Ülkesi"nde bulmasını anlatıyor.
Lowder'ı tebrik etmek gerek. Lord Soth'un bir ölüm şövalyesi olmadan önceki acı anılarıyla Ejderha Mızrağı, Sisler Ülkesi'nde yaşadıklarıyla da Ravenloft severleri kendine bağlıyor. Sadece Strahd ve Soth'un karşılaşmasını tanık olabilmek için bile okunması gerekiyor. Bugüne kadar *gördüğüm en güzel son*lardan birine sahip olması da cabası.



Sözün özü: "Kara Gül Şövalyesi" sizi yaşanması gereken bir deneyime davet ediyor.

Kızıl Vaiz-Orkun Uçar
Xasiork- Ölümsüz Öyküler Yayımevi

Öykü klüpleri ve dergileri, bize S. Quinn ve HP. Lovecraft gibi ustaları kazandıran Weird Tales'den beri varolmuş, insanların içindeki gizli kalmış hayal dünyasını canlandıran yerlerdir. İşte Xasiork bu hayal kentlerinin Türkiye'deki en aktif temsilcilerinden biri.



Kızıl Vaiz içindeki gizli erotizm ve sürükleyici anlatımı ile bana *Clive Barker'ın Kan Kitapları serisini* anımsattı. Fakat yazar içimizden biri olması ve olayların az ötemizde, İstanbul'da, geçmesi ayrı bir keyif verdi. Bilim kurgu,fantezi ve korku tadını ayrı ayrı bulacagınız Kızıl Vaiz'i "yalnız gören gözlere" öneririm.

Göker Nurbeyler | skyman_lvl@yahoo.com

dostlararasında

1984

Ve herşeye rağmen, onlar karanlığı kanla, ateşle yırtıp yardıma koştular...



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Gerçek dostlar bulabilecek miyim? Belki evet, belki hayır.

Ya geri kalanlar? Sahteleri? Bırak cehenneme gitsinler. Orası ne için sanıyorsun?

Ya hiç gerçek dost bulamazsam? O zaman yalnızlığın dostluğunu kazan. Tüm sahtelere yeğdir.

Çoğu insan için yaşlanmak, olgunlaşmak demek, kendini unutmakla eşanlamlıdır nedense. Dün ne olduklarını, ne düşündüklerini unutur, kendilerini hiç çocuk olmamış sayarlar. Öyle ki çoğu çocukları "aptal, embesil, yararsız yaratıklar" diye etiketleyecek denli küstahlaşır, budalalıklarını her yerde, her zaman ahmakça bir sırıtmayla belli etmekten utanç duymazlar.

Oysa bir "çocuk" sadece etrafında olup biteni anlamasına, değerlendirmesine yardımcı olacak bilgi ve tecrübeden yoksundur, tüm sorunu budur. 3 günlük bir bebeği kollarınıza alıp gözlerinin içine derin bir sevgi ve anlayışla bakarsanız, onun da gözlerini kocaman açarak size baktığını görürsünüz. Henüz beyinleri bu varoluşun pisliği ile dolmadığından gözleri "yetişkin" geçinen diğer ölümlülerin göremediği, seçemediği detayları görmeye muktedirdir. Sık sık ağlamalarının sebeplerinden biri de budur bebeklerin, ve hiçbir yetişkinin o denli eskiyi hatırlamamasının sebebi de budur. Bazı şeylerin unutulması, ya da hiç görülmemiş olması yeğdir.

Ve yıllar akıp geçerken her çocuğun dostlara ihtiyacı olur. Hayatı oyunlar, kitaplar, gözlemlerle anlamaya çalışırken yardımcı olacak dostlar her ölümlüye lazımdır. Ama sorun şudur ki dostlar ve "gerçek" dostlar arasında hayli büyük bir uçurum vardır. Gerçek dostlar elmas kadar az bulunurlar ve ağırlıklarınca elmastan daha değerlidirler. Bir ölümlü şanslı ise, yaşadığı yılların tümünde birkaç "gerçek" dost edinmekle övünebilir son saatleri geldiğinde.

Çünkü dostluk bulunması kolay bir cevher değildir dedim ya, bulunsa bile olgunlaşması bütün bir çağ sürebilir. Daha da kötüsü gerçek dostların diğerlerinden ayrılması için kanla, ateşle, yıkımla, ölümle, binbir emekle, sonsuz zorlukla sınanması gerekir. Tıpkı demir işlemek, çelik elde etmek gibidir bu. Koca bir fırının içinde tüm o demir cevheri ölümüne bir ateşle yakılır, eritilir. İşe yaramayan cüruf akıp giderken, kıymetli çelik parçaları direnir, akkor halinde geride kalıp, pırıl pırıl ışıldayarak kendilerini belli ederler.

«Gerçek dostlar ne olursa olsun oradadır, en karanlık saatte bile yalnız bırakmazlar birbirlerini.»

Gerçek dostlar ne olursa olsun oradadır, en karanlık saatte bile yalnız bırakmazlar birbirlerini. Ancak bundan daha önemlisi, gerçek dostlar birbirlerini herşeye rağmen, oldukları gibi kabul ederler. Sahtekarlar, yalancılar, içten pazarlıklılar sivri bir diller ve görünüşte keskin bir zekayla alaycı konuşmalar yaparken, yüreğinde samimi olanlar sadece doğruyu bildirirler, ya da anlayışla susarak katlanırlar duruma. Onlar asla birbirlerini değiştirmeye, kalıplara uydurmaya, kendi ihtiyaçlarına göre şekillendirmeye çalışmazlar. Doğru, hayat bizi birbirimize benzetir etrafımızdakilerle, ama bu doğal olarak gerçekleştiğinde kabul edilebilirdir. Ve asla kişilerin kendi karakterlerinden büyük fedakarlıklar etmesi bir mecburiyet halini almamalıdır, çünkü o zaman dostluk değil, karşılıklı çıkarlar ağır basıyor demektir.

Gerçek dostlar sizi zarar göreceğiniz yüklerin altına sokmazlar, sinsi gülümsemelerle dünyayı önünüze koyup "Haydi Atlas, ne duruyorsun, sırtlan bakalım şunu!" demezler. Kendi çocuklarınızın etini yemek diye önünüze yığıp, en kötü zehirleri pis sırıtışlarla kadehinize doldurmazlar. Kendilerini yakacağını bildikleri ateşin içine sizi de salmazlar. Elini taşın altına koymak gerektiğinde bunu kendi yerlerine yapacak bir "enayi" aramazlar. Yardım gerektiğinde ise istemekte ya da vermekte tereddüt etmezler.

Ve dostluk tam anlamıyla bir kılıç gibidir, iki keskin kenarı vardır, bunu tutanların hepsinin ali eşit ölçüde kesilir, kanları aynı biçimde akıp parlak yüzeyde birbirine karışır. Sıra gözetilmez, sayım yapılmaz, skor tutulmaz gerçek dostluklarda. Çünkü gerçek dostlar herşeye rağmen yardıma koşarken, kan ve ateşle yüzleşip karanlık bedeller öderken "dostuk" adına, asla bunları "bir kenara yazmazlar", akıllarındaki tek düşünce yardım etmektir. Yarın asla olmayabilir, yardımlara asla karşılık ödenmeyebilir, hatta sözü bile edilmeyebilir. Ama gerçek bir dost ağzını açıp tek söz etmez zaten. Onlar sadece yüreklendirici bir gülümsemeyle omuz omuza verir, son büyük sınava doğru olan yollarına devam ederler.



Ctrl-S



BUrak Akmenek burak@level.com.tr

Seni bu günlerde en çok şaşırtan ne oldu? Boğaziçi köprüsünden geçerken yan tarafımdan hızla bir ambulans sirenini bağırta bağırta gişelere yanaştı ve gişeye para ödeyerek geçti. Nasıl bir ülkede yaşadığımızı hala anlamış değilim!

Sen olsan hayatının neresinde ilk save'ini kullanırdın? 15 yaşımda. Çünkü hayatımın en güzel yılları 15 yaşımdan itibaren başlamıştı. Hem gençliği baştan yaşamak ta fena fikir değil.

Hepimizin hayatını kurtaran bir kombinasyondur ctrl-s.

Elektrikler kesilmeden ya da kaza sonucu birisi makinamızın power kablosunu çekmeden hemen önce yaptığımız bu küçük numara çok işimizi görmüştür. Bilmeyenler için söyleyeyim ctrl-s save yapmanın kısa yoludur ve yazı yazarken dakikada bir falan yapmanızı tavsiye ederim.

Peki ya gerçek hayatımızda böyle bir seçeneğimiz olsaydı? Ya her insan hayata üç save hakkıyla başlasaydı ve her save kullandıktan sonra yok olsaydı? O zaman dünyanın düzeni nasıl olurdu? Hayatınızı hangi anlarında savelemek isterdiniz? Ya da ebeveynleriniz siz doğduğunuz anda "aman çocuğumuz bu hayatını beğenmezse üç farklı hayat daha yaşasın" diye sizin adınıza bu haklarınızın hepsini birden kullansaydı nasıl olurdu? Tam save haklarınızın hepsini birden kullanamadan ya da eski saveinize dönmeye vakit bulamadan öldüğünüzü düşünsenize. O zaman anında save kullanma ya da otomatik olarak save kullandıran makinalar yapılırdı. Siz kolunuzda bu aletle gezerken ani bir olaydan önce düğmesine basarak eski save'inize dönerdiniz. Eski saveinize döndüğünüzde acaba gene aynı şeyleri yapar ve hayatın aynı noktasında mı bulunurdunuz? Yoksa hayatın o dönüm noktalarından birinde bu kez farklı bir karar verip bambaşka bir yolamı sapardınız? Oradaki rastlantılar sizi nerelere götürürdü? Save'in yalnızca vücudunuzun yaşıyla ilgili olduğunu ve çevrenizi etkilemediğini ayrıca zeka yaşınıza da bir etkisi bulunmadığını düşünelim. O zaman etrafta ağzında puro ile dolaşan ve holding yöneten bir sürü bebek olurdu. Kimin ne olduğu anlaşılamazdı herhalde. Babanız erken evlenmiş olsa ve siz 20'li yaşlardayken eski save'ine dönse onu elinize alıp agu yapmak ne ilginç olurdu. Tahminen birçok padişahlar ve Atatürk sağ olurdu ve ortam şenlenirdi. Savaşlara ikinci hayatını yaşayanlar katılabilirdi. İlk hayatını yaşayanları öldürmek vahşet sayılırdı. Ortalama insan yaşamı 4 çarpı 60 sene olurdu. Tabii arada bir kaza olmazsa.

« En iyi fikirler insanın aklına ya banyodayken ya da tuvaletteyken gelirmiş. Ama önemli olan bu fikrin daha önce başkası tarafından düşünülmemiş olmasıdır. »

Gel gel buraya gel !

Ya save hakkının satılık olduğunu düşünseniz? İşte size ölümsüzlüğün sırrı. Paran mı var kardeşim bastır parayı ve fakirin en değerli hakkı olan "hayatını tekrar yaşama hakkı"nı al elinden. Böylelikle hem o iyi bir yaşam sürsün hem de sen sonsuza dek yaşa. Şöyle bir gazete başlıklarını düşünsenize "yüzlerce save'e sahip, savelerini evindeki kasasında saklayan Hamdi bey...., hükümet save kullanımına vergi koydu.... zengin iş adamı sevgilisi Rukuşeye doğum gününde tam 3 adet save hediye etti az sonra.... saveini çaldırmamak için canından oldu, şaşkın avukat save'ini kaybetti...." Hatta banka reklamları da değişirdi "saveinize en iyi koruma bizde, hayatınızı bizimle garantileyin". Herhalde bir insanın sevdiğine verebileceği en değerli hediye bir adet save olurdu. "hayatım sen benden daha uzun yaşamalısın". Ya da çılgınlık yapmak şöyle olurdu," Hayatının sonuna kadar hiçbir save hakkını kulanmadan Angola'da yaşamaya karar verdi" ah durun durun aklıma bir gazete başlığı daha geldi "mahkumlar save grevine başladılar" ya da "hakim ceza olarak bir save hakkını suçlunun elinden aldı" Düşünsenize adam mahkemeye 72 yaşında getiriliyor, arada ölecek hale gelip hakkını kullanıyor ve 3 yaşında bir velet olarak dışarı çıkıyor. Ya da avukatı şöyle bir savunma yapıyor "müvekkilimin işlediği suçlar önceki hayatına aittir, şimdi önünde parlak bir gelecek uzanan bu gence bir şans verin hakim bey".

Düzen mi?

Dünyanın nasıl bir düzeni olurdu acaba? Bu kadar çok kullanılmaktan dolayı yeryüzüne yama üstüne yama yapmak gerekirdi herhalde. Ya cenaze levazımatçıları ne yapardı "kimse ölmüyor ki kardeşim işler kesat". Dünyanın nüfusunu ise düşünemiyorum bile. Ortalama olarak 240 sene yaşarsak bu durumda çoktan yıldız sisteminin her köşesine gitmiş ve diğer sistemlere yayılıyor olurduk. Bilgi birikimini düşünsenize. Tüm dahiler hala hayatta olacaklar. Anne ve babalarımızın 50'li yaşlarda olduğunu düşünsek onlara hala genç gözüyle bakılacaktı. Çünkü bu hesaba göre şimdinin 20'li yaşlarında sayılacaklardı. İşin kötüsü kimsenin yaşı tam belli olmadığından kime nasıl yaklaşacağınızı da bilemezdiniz. Mesela yolda birine yanlışlıkla çarptınız "ah kusura bakma arkadaş" " ne arkadaşı oğlum ben 139 yaşındayım" "aman bey amca pardon" "ne bey amcası ya benim yaşım 25" "!!!!" hadi bakalım çıkın işin içinden. Aman aman en güzeli biz şu 60-70 seneyi adam gibi yaşayalım da böyle hikayeler hayallerimizde kalsın. Neme lazım :)



Hadi babacım yemek vakti geldi. Bırak artık oyun oynamayı.

cesur yeni dünya

zamanmakinesi

Hangi zaman, hangi makina?



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Politikaya girmeyi düşünüyor musun? Aslında düşünmüyor değilim. Televizyonda haberleri izlerken sınırden saç baş yolacağıma ben Başbakan olayım daha iyi.

Diyorsun ki ben daha iyi yönetirim? Yok canım o kadar da ham değilim. Daha kötü yöneteceğim kesin. Ama en azından kendi kötü yönetimim olur.

Peki ilk icraatların ne olur? Internet cafeler üzerindeki tüm baskıları kaldırıp, Internet altyapısına yatırım yapar, okullarda mecburi FPS ve FRP dersleri koyup, oyun bakanlığı açardım.

Devleti batırırdın yani? Muhtemelen, ama çok eğlenirdik orası kesin. Şimdi eğlendiğimiz de yok.

«Dünyanın kendi zamanına yabancılaşmış olması, doğaya bir noktada daha ihanet etmekle kalsa belki daha mutlu olabilirdik bugün»

Gösterime giren yeni filmlerden biri Zaman Makinesi. İzlemediğim ve en azından sinemada izlemeyi düşünmediğim, her haliyle standart bir Hollywood yapımı olduğu belli olan bir film. Ama geçen gün durmuş bu standart filmin afişine bakarken inanılmaz derecede hiddetlendim. "Hangi zaman, hangi makine!" diye söylenirken buldum kendimi. Bizi zamandan bağımsız kılıp istediğimiz dönemi yaşamamızı sağlayacak bir makine icat edilebilir mi? Hiç sanmıyorum... başkaları ne derse desin, ortada nasıl ispatlar olursa olsun bence zaman lineerdir. Ve geri dönüşü mümkün değildir. Yanlış anlamayın H. G. Wells ile alıp veremediğim bir şey yok, yapıtın sonradan çekilmiş başarılı, başarısız filmleriyle de... Beni sinirlendiren "Zaman Makinesi" kavramı. Makine zamanı, zaman bizi böylesine tutsak etmişken biz zamanda yolculuk fantezileri içindeyiz. Nasıl bir ironi bu?

Bırakın zamanda yolculuğu acaba kaçınızın sırf keyif için okula veya işe 3-5 dakika geç gitmeye cesareti var. En son ne zaman uyanıp, ilk iş saate bakma zorunluluğu hissetmediniz? Yetişmesi gereken işler varken saatlere, tatiliniz tükenirken günlere sövmediniz. Ben bu sinirle pek toparlayamıyorum. Bırakalım Huxley sakin sakin anlatsın...

"Zaman bizim acımasız yöneticimizdir. Birbirini kovalayan akreple yelkovanı sürekli izleriz. İzlememiz gereklidir. Yetişilecek trenler, basılacak kartlar, belirlenmiş dönemler içinde yapılacak görevler, bir anlık ayrımlarla kırılan rekorlar, hızı ayarlayan, uyulması gereken makinalar vardır. Zamanın en küçük birimlerinin bilinci içindeyiz artık. Söz gelimi, 8.17 dakikasının bizim için bir anlamı vardır. Hele her sabah bindiğiniz trenin kalkış saatiyse, daha da çok önem kazanır bu anlam. Böylesine tuhaf, anlamsız bir an atalarımıza bir şey söylemezdi. Yoktu bile böyle bir an onlar için. Lokomotifi bulan Watt ile Stevenson zamanın da yarı bulucularıdır."

Zamanın Zincirleri

Belki burada zamanı bulmak değil ama zamanı değiştirmek demeliydi. İlginçdir eskiden zamanı hisseden insan artık bir an saatine bakıp "aman tanrım saat ne zaman beş oldu" diyebilecek kadar zavallı. Kollarımızdaki akrep ve yelkovan'a öylesine muhtacız ki. Bütün yaşamımızı onların arasındaki kovalamaca biçimlendiriyor. Doğanın kendisine ait olan gerçek zamanı kaybetmek, kadar büyük bir hata olabilir mi insan için?

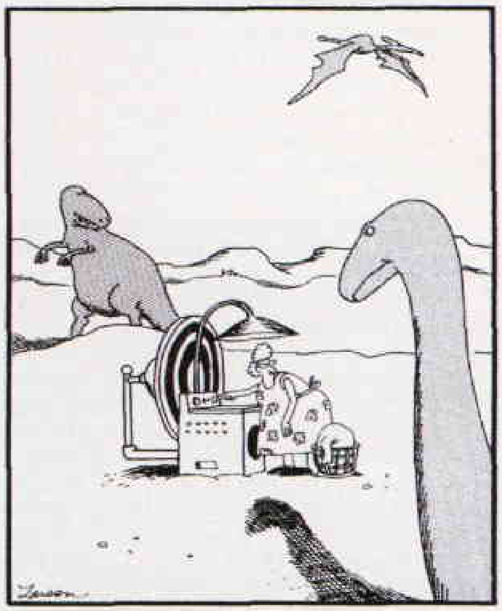
"Zaman bilincimiz öylesine yoğun bir dereceye vardı ki, yolculuklarımız bizi dünyada insanların dakikalarla ilgilenmediği bir köşeye götürdüğünde çok sıkıntı çekeriz. Söz gelimi Doğunun zamana kavramından yoksunluğu, belirli yemek zamanlarına, düzenli tren saatlerine alışmış bir kimseye ilk anda korkunç gelir. Modern bir Amerikalı ya da İngiliz için bekleme psikolojik bir işkencedir. Bir Hintli boş saatleri boyun eğerek, üstelik hoşnutlukla, karşılar. Bir şey yapmama sanatını yitirmemiştir o. Bizim, herbiri işle ya da eğlenceyle doldurulması gereken dakikalar yığınını kapsayan, zaman kavramımız, Doğulular için tümüyle yabancı bir kavramdır, tıpkı eski Yunanlılara olduğu gibi. Sanayi öncesindeki bir dünyada yaşayan kişiler için zaman ağır ağır, yavaş yavaş ilerler; dakikalara aldırmazlar bile, bunun için de güzel nedenleri vardır, dakikaların varolduğu bilinci verilmemiştir onlara çünkü."

Zamanın Suçları

Dünyanın kendi zamanına yabancılaşmış olması, doğaya bir noktada daha ihanet etmekle kalsa belki daha mutlu olabilirdik bugün. Ama hayır... bununla yetinmeyip kendimizi bu Canavar Zaman'a köle yaptık. Dünyadaki bütün insanları sabah 6, akşam 8 çalışmaya mahkum etmekten daha büyük bir günah olabilir mi bu dünyada?

"Sanayileşme ile kentleşme tüm bu düzeni değiştirmiştir. Kentliler güneşin gökyüzündeki günlük devinimini farketmeden, ayla yıldızları hiç görmeden yaşayabilirler. Bizim Samanyolumuz Broadway ile Picadilly'dir; takım yıldızlarımız ise neon tüpleri içinde belirlenir. Mevsim değişimleri bile kentlileri pek az etkiler. Yapma bir evrenin, doğa dünyasından büyük ölçüde ayrılmış bir evrenin, kişileridir onlar. Kenti doğadan ayıran duvarların dışında, doğada, zaman acuna ilişkindir, güneş ile yıldızların devinimine bağlıdır ilerleyişi. İçerde, kent'te, ise zaman bir dönen çarklar olayıdır; saniyerlerle, dakikalarla (en uzunu, sakiz saatlik günlerle, altı günlük haftalarla) ölçülür. Yeni bir bilinçlenme içindeyiz, ancak eski bilincimize malolmuştur bu bilinçleniş."

Zaman makinesiymiş... hangi zaman hangi makine...



Disaster befalls Professor Schnabel's cleaning lady when she mistakes his time machine for a new dryer.



popçağıhissiyatı

Ben yine kendimle çeliştim, suçu da bu yüzyıla attım, pişman değilim

Eskiyi karıştırmaya devam ediyoruz bu ay da... Uzun zamandır dokunulmadıklarından herhalde, ortaya çıkarılmaları gibi etkilerinden kurtulmak da zor oluyormuş. Daha ne kadar bilinmez ama bir süre daha onlarla uğraşmaya devam edeceğim.

Yeni bir uğraş, ilgi odağı, bir nesne bulmak gibi ya da işte uçmaya tutkun bir televizyon reklamı kahramanının çukulatalı gofreti keşfetmesi gibi, insanın tüketip bir köşeye sakladıklarını tekrardan halının üstüne yaymasının tadı da eşsiz. Peki ama ben niye takılıp kaldım şimdi bu eskilere? na ben sahiplensem mesela bu durumu, Kara Murat pozlarında? Yok, değişmiyor. Bize reva gördükleri bu çağın bütün saldırılarını hep birlikte soğurmaya devam ediyoruz en nihayetinde.

Örneğin, geçen ay dergide yazmam gerektiği için büyük bir sıkıntı ve sorumluluk duygusu eşliğinde sonuna kadar oynadığım Syberia... Halet-i ruhiyeme göre bu oyun daha en başından itibaren out. Son videosunu izler izlemez oyunun kahramanı Kate Walker'ı sonsuza kadar hayatımdan çıkarıp "Phantasmagoria'sı olan var mı?" diye ortalığa dökülmeme bakarak hiç tereddütsüz çıkarabiliyoruz bu sonucu. Aynı şey gayet sürükleyici yeni bir kitabın onuncu sayfasındayken gözlerimi kitaplığa dikip eski, unutulmuş satırları özlerken de geçerli, mp3 download etmeyi bırakıp tozlanmış eski kasetlerin bozuk olanlarını tamir etmeye çalışırken de. Bir şeylere direniyor bu eskici ama dedim ya sadece şimdilik, şimdi için...

« yıllarca uğramadığın bir şehrin seni tekrar kabul ettiğini görünce hissedilen utançla karışık sevincin yarattığı bir eşelenme güdüsünün hükmü altındayım. »

Gittim-şaştım-kaldım

Çocukluğumun, o zamanlar bana çok büyük gelen, şimdiyse ayağımın altından hiç zorlanmadan akıp giden yollarında tekrar yürüdüğüm, zamanında beni ezen binaların kapılarını kimseden izin almadan açabildiğim, üstelik de içerde bir şey olmadığını gördüğüm için belki de. Babamla birlikte çıktığımız kısa Mersin turunun etkisi bu, evet. 16 yıllık, kesintisiz bir aidiyetin ardından yıllarca uğramadığın bir şehrin seni tekrar kabul ettiğini görünce hissedilen utançla karışık sevincin yarattığı bir eşelenme güdüsünün hükmü altındayım.

Bu eşelenme merasimiyle ilgili söylenebilecek bir ton şey var aklımda ama çok karıştırmaya gerek yok şimdi oraları. Sonra bu sayfaya yazdıklarımın tam çözümünü falan isteyenler çıkıyor.

Kafamızın kaşif köşesi gidilmiş yolları tekrar yürümenin vakit kaybı olduğunu söyleyip durur ya hani, ben şu sıralarda hep ters köşeye yatmaktayım. Tembellik edip yattığım o ters köşeden hiç kıpırdamamak da var ama kendini bilen bir insan olarak bu eskicinin de eskiyeceğini, bırakıp gideceğini bildiğimden gayet rahatsız bir bekleyiş içindeyim.

Garip bir durum bu. Yeni olan şeyin kendisi gibi durumu da (yani yeni bir şeyler bulmanın ta kendisi, o pırıltı, heyecan vesaire) eskiyebiliyormuş. Garip bir durum ama sadece şimdilik. İhtimal o ki, bu tuhaflık da benimsenecek, tüketilecek, yaşlanıp gidecek, bir başka yeniye yenilecek. İnsanın kendi içinde yarattığı modalar bunlar. Pop çağı hissiyatı... Bakıp da burun kıvırdığım in/out listelerinden farkı ne ki? Köşeli bir parantez açıp içine de "ne kadar yazık" desek bu hissiyatı ezebiliyor muyuz? *Ya da hepimizin adı-*

Eylemsizlik saplantısı

Madem yazıyı sevgili okuyucuya değil de sevgili günlüğe yazar gibi döktürüyorum, bir gerekçeyi daha iliştireyim şuraya. Önümüzdeki aydan itibaren yeni bir ev, yeni bir iş gibi, küçük bir yaşamda gayet ciddi duran bir takım değişikliklere maruz kalacak olmanın da etkisi var bu eskiyi kollama, kollamakla da yetinmeyip yüceltme sevdamda. Yani muhtemelen... Yeni olanların beni sürükleyip götürmesini önlemek için, testi kırılmadan önlem almak adına direniyor olabilirim. Prensipte, direnmek iyidir, hatta "viva la resistance" diye de nefis bir söylenişi var ama direnmekle ayak diremek arasındaki akrabalık pratikte farklı sonuçlarla örtüşüyor. Birinde güçlüsünüz, kararlısınız, ötekinde amacınız bile belli değil. Bu durumda evet, benimkisi herhangi bir yaşamsal zararlıya karşı direnmek falan değil, eldekileri kaybetmemek, hızlı tüketmenin şişkinliğini duymamak için kımıldamadan durmak. Hiç yürümeden yol gitmeyi ummak bu. Çocukça falan değil, onlar korkmazlar böyle. Yeni olanla yüzleşmek yerine eskiye sığınmak olsa olsa korkaklık. Doğanın eylemsizlik saplantısının insan doğasındaki karşılığı belki de?

Ah be sevgili günlük, yine kırdın kalbimi... Halbuki daha tamir edilecek bir sürü eski kaset, baştan okunacak bir sürü kitap, arka odada inleyip duran karton kutular içinde eski yazılar, fotoğraflar, mektuplar, gazete kesikleri vardı. Gidip bir göz atacağım...

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Saatlerce futbol konuşan fanatikler mi daha sıkıcı, saatlerce Counter-Strike konuşan manyaklar mı? Temelde fark göremiyorum ama şu solda duranlar manyak olduğundan daha az sıkıcılar.

Anneler bilgisayar oyunlarına babalardan daha meraklı olduğu halde kadın oyuncu popülasyonu neden daha düşük? Anneler sadece iskambilleri yıpranmasın diye ya da okeye dördüncü bulamadıklarından saldırıyor bizim bilgisayarlara. E tabii kimse de onları istatistiklere katmıyor bu halleriyle. Ev kadınlığı gibi solitaire de ciddiye alınmıyor. Kınıyorum.

Hangisi daha karizmatik, Solid Snake mi yoksa İlhan Mansız mı? Ya aslında ciddi şekilde birbirlerine benziyor bu ikisi, ikisi de pek bir kahraman hem de. Ama en uzaktaki en karizmatik olandır her zaman.



Unutmak istemediklerinizin anıtları duvar olup yolu kesiyo bazen de...

inbox



Buyrun bakalım, yine geldi çattı Inbox vakti. Aha mektuplarınız, aha yanıtlarınız...

KARANLIK SAATLER

Selamlar Berker Abi,

Bu mektubu size atıyorum. (Siz benden yaş olarak bayağı büyüksünüz) Mektubu yollamamın nedeni Temmuz 2002 sayısındaki köşe yazısında gözüme takılan birşey. Aynen yazıyorum: "Bazı genç okurların bizleri, her dediği kesinlikle doğru adamlar gibi gördüğüne şahit oldum gelen mektuplardan. "Ve sonraki bir yerde de "Belki mükemmel bir örnek, üstün bir kişilik, yüce bir insan ve falan ve filan olmakla yakından uzaktan alakam yoktur. Ama bu kadar zaman, bu kadar tecrübe edindikten sonra en azından söylediğim 100 laftan birinin doğru çıkması ihtimali de göz ardı edilemez, değil mi?" Şimdi sizin yazdıklarınızı ben niye size okutturdum? Çünkü benim size söyleyeceklerim de bunlarla ilgili. Ben 15 yaşında Lise Sınavları'na yeni girmiş, (Hani sizin Üniversite sınavı kadar bile değer vermediğiniz, belki de hatırlamadığınız) kazanmış bir çocuğum(?).Siz bu yazdıklarınızı anladığım kadarıyla son 5 sene içinden çıkardınız. Ama ben bunlarla 15 yaşıma gelmeden tanıştım. Şimdi anlatacaklarımı lütfen okuyun, çünkü kendinizden bir parça bulabilirsiniz. İzmir'de oturduğumdan Urla ilçesinde "Üstün Zekalı Çocuklar" için açılan bir okuldan haberdar oldum ailemle birlikte. Sınavlarına girdim ve kazandım. Ama sonra okul bize vaad edilen olanakları veremeyince okuldan ayrıldım.

Ardından eski okuluma dönünce (ne yalan söyleyeyim) daha alt sınıf insanlarla birlikte yaşamaya başladım. Hepsi bana "İlah" gözüyle bakıyordu. Onlardan kültürlüydüm, başarılıydım,alçak gönüllüydüm, en önemlisi (Level camiasının sayesinde) teknoloji ve bilgisayarı hepsinden iyi biliyordum. Ama beni daha doğru düzgün tanıyamamalarına rağmen bir sınavdan sadece 1 kereye mahsus 2 alınca direkt olarak "başarısız" damgası yedim. Aslında bilgisayarda derin bir geçmişim yoktu ama onlardan iyi bildiğim için "harika" muamelesi görüyordum. Gene günün birinde sınıf arkadaşımın bilgisayarla ilgili (yanlış hatırlamıyorsam) 2 sorusunu "bilmiyorum." diye cevapladım. Sonucunda "bilgisayardan anlamayan kişi" damgasını yedim. Durum aynı sizinki gibi; kimisi "ilah" diyor, kimisi savunma almadan çarmıha geriyor. Oh be içimi döktüm. İnsanlar sizi karamsar olarak nitelendiriyor, bir yönde yanlış yapıyorlar çünkü bizim ülkemizde gerçeği görüp sonucu söyleyen kişiler "karamsar" damgası yiyor. Ben bunu ailemden çok iyi biliyorum çünkü hayatlarını ülkenin gerçeklerine adayan ve "karamsar" olarak nitelendirilen insanlar onlar. O yüzden sizi iyi anlayabilen bir insanım. E-oyun fuarına gelmeyi çok istedim (umarım 2003'dekine gelebilirim) ama benim (sizin değer vermediğiniz) sınavım yeni bitmişti ve üzgündüm. Özellikle sizinle karşılaşmayı istedim.(siz de hasta olmuştunuz zaten) Eğer bu satırı

okuyorsanız, sonuna kadar dayandığınız için sizi tebrik etmek isterim. Gerçeklerden kaçmayın, (Türk insanının deyimiyle) karamsar kalın, çünkü rol yapmanın gerçek dünyada kayıptan başka getirebileceği bir olgu yok...

Sarp KÜRKÇÜ

Merhaba Sarp,

Sandığının aksine girdiğim sınavların neredeyse tümünü hatırlıyorum. Aslında çok garip bir hafızam vardır, ama konu bu değil. Ben bu çağda düzenlenen "sınavların" hiçbirini gerçekten ciddiye almıyorum. Her insan kendi içinde bir dünyadır, milyonlarca dünyayı birkaç yüz basit soruyla nasıl sınayabilir, nasıl anlayabilirsin? Ama zaten maksat o değil. Çünkü bu çağda "yukarıdakiler" için "diğerleri" geçmiş tüm zamanlarda olduğundan daha değersizler. Bu çağın tüm ahlakını, tüm görgüsünü "Tohumuna para mı saydım?" sözünde özetleyebilirsin. Artık her insan sadece bir rakam, mümkünse kulağına bir verici takılıp, hareketleri kolayca takip edilecek birer denek. Bu çağı ve sınavlarını nasıl ciddiye alayım, nasıl değer vereyim?

Ve işte toplumları bunalıma iten sebep bundan başka da birşey değil. Herşeye yüzeysel yaklaşmak, şöyle bir bakıp hemen etiketlemek, anlamaktan ziyade dışlamak ya da kaçınmak, işte bu çağın ruhu bu. Antik bir söz vardır, der ki, "Benim lanetim şudur ki, Tanrı seni kötü bir çağda yaşatsın." Bence bu çok kötü bir çağ, ve daha da kötü olacak.

Aslında bilgisayarda derin bir geçmişim yoktu ama onlardan iyi bildiğim için "harika" muamelesi görüyordum.

DEFENDER OF THE CROWN

Tüm Level'cılara ve Berker abiye merhabalar. Ben yaklaşık 97'nin ilk aylarından bu yana sıkı bir Level okuruyum. Ve ilk defa dergide yayınlanmasını istediğim bir yazı yazıyorum. Aklınıza neden soruları geliyorsa, hemen cevaplayayım. Kaç yıldır alırım ben bu dergiyi, Level ailesi içinde benim 5. senem. Aramıza yeni katılanlar bilmez. Kimler geldi, kimler geçti bu derginin sayfalarından. Özellikle ben neler neler yaşadım bu dergiyle beraber. Şu gün bile hala şu berbat dünyadan sıkılınca Level arşivimi düzenlemeye gidiyorum, eski dergileri karıştırıyorum eski yazılanları, sorunları, büyük olayları, sıkıntıları tekrar tekrar okuyorum. Sonuç olarak şunu söylemek istiyorum ki bu derginin her zaman bazı insanlarla problemi oldu. Beni yanlış anlamayın tabii ki oyuncuların problemlerinden bahsetmiyorum, insanlar ufak tefek şeylere takılabilirler ve aydınlanmak için editörlere baş vurabilirler. Ama benim bahsettiğim sessiz Level okurları değil. (Bir çoğunuz anlamışsınızdır). Ben şu kendini bilmeyen ve sürekli olay çıkarmaya çalışanlardan bahsediyorum ne istiyorlar amaçları ne bunu kendilerince bir düşünsünler tabii bunu düşünecek kadar akılları varsa. Ne demek istediğim sanırım gayet iyi anlaşılıyor. Bir zamanlar bir editöre kadın düşmanı demişlerdi bu insanlar, sonra geçenlerde yaşadığım sıcak bir olay var ki hala zaman zaman kafam takılır. Kendini bilmezın biri Berker abiye hakaret etmişti değil mi? Şimdi sizlerden bir ricam var Berker abi ya bunları yayınlayıp sizi sevenleri üzmeyin. Yahutta onlara, bunları yayınlayabildiğimize göre aldırmıyoruz. Yani yaramız yok gocunmuyoruz mesajını vermeye çalışın, ki bu 2. şık nasıl gerçekleştirilebilir ben bilemiyorum. Ve şimdilik hoşçakalın bundan sonra bu tür tepkilere karşı her zaman bir tepkim olacağını bilin, umuyorum ben ve benim gibiler bundan sonra sizlere meydan vermeyecektir.

Kadir_cem

Merhaba Kadir,

Bak şöyle düşün, sayısını bizim bile tam olarak bilemediğimiz genç bir okur kitlesine hitap eden bir dergi çıkarıyoruz, yani hayli göz önündeyiz. Bu ülkede genç olmak zaten bir problem, buna bir de standart gençlik bunalımlarını ekle. Üstüne bizim mümkün mertebe içten davranışlarımızı koy. Bu çok büyük bir sorun, çünkü insanlar genellikle sırtlarının sıvazlanmasından, yüzlerine devamlı gülücükler atılmasından hoşlanıyorlar. Kimse gerçeklerin yüzüne vurulmasını istemiyor. Herhalde bu çağın havasından, suyundan olsa gerektir. Eh, tüm bunların üzerine bir de "oyun oynamanın" bizim işimiz olduğu gerçeğini koy. Tüm bunların sonunda kaçınılmaz olarak bazı insanlar zıvanadan çıkacak, ipe sapa gelmez tepkiler verecektir. Ne yapalım, dikensiz gül olmaz, bizim gülümüzün dikeni de böyle oluyor işte. Sen bizim için üzülme, biz alıştık artık bunlara.

THE THING

Selamlar ülkemin yıllardır oyun oynayan ve bundan asla bıkmayan insanları.

Hepinizi saygıyla selamlıyor ve alnınızdan öpüyorum. Ne zor iştir bu ülkede oyun oynamak.

outbox



Oyun alacak parayı bulmak bile meseledir. Ama para daha işin başıdır. Bunca ekonomik sorun içerisinde zar zor oyun parası ayırabilirsiniz. Ama o da ne!! Oyun alabileceğiniz düzgün bir yer bulmak en az para bulmak kadar zordur. Bulduğunuz çoğu yer kopya oyun satar. Orijinal oyunları da zaten "Bu ülkede orjinal oyun alacak kadar zengin bir tek siyasetçiler var. Onlar da oyun oynamaz zaten." mantığıyla getirmezler. Haklılar aslında. Alırsınız kopya oyunu. Tabi olarak o kopyayı aldıktan sonra sizi bilgisayar başında bir çok problem beklemektedir. Oyunu aldığınız yere en az iki kez gidersiniz oyunun çalışan bir KOPYASINI bulmak için. Ben oyun oynamaya çalışırken bile bazen cinnetin eşiğine gelen ; televizyonu açıp haberleri seyrettiğinde ise kaçınılmaz bir şekilde cinnet geçiren 18 yaşında bir TÜRK genciyim. Herkesi kopya oyunlara ve kopya yöneticilere karşı tavır almaya davet ediyorum. Level ahalisi kusura bakmayın biraz hararetli girdim. Neyse birkaç sorum olacaktı onlara geçiyorum:

1-)*CD 'nizde eski hit oyunları verebilir misiniz?* Verebilirseniz işte istek listem "Test Drive 1-2, Civilization, Doom 1-2"

2-)Medal of Honor ve Aliens vs Predator'ı yeni bitirdim. Half Life 'ı birinci kez bitirmek üzere yeniden başladım. Bana PC için FPS ve survival horror türlerinde oynamaya değecek oyunlar tavsiye edebilir misiniz? Yalnız Resident Evil demeyin ben eski Playstation oyuncusuyum. Seriyi bitireli çok oluyor.

3-)Ağustos sayısındaki "Silent Hill 2 PC'ye geliyor" haberinden sonra her alanda en sevdiğim dergi oldunuz. Hatta en iyi otomobil dergisi de sizsiniz. Böyle güzel haberler devam edecek mi? Cevaplarınız ve beni dinlediğiniz (dinlediğiniz!?) için teşekkürler.

İfrit_AL

Sevgili İfrit,

İşte *görüyorsun halimizi*, bir de "Ulen sizin ki de iş mi, sabahtan akşama oyun oynuyorsunuz!" gibisinden denyo yaklaşımlarla karşılaşıyoruz bu kadar zorluğun üzerine. Oyun oynamanın bile *çok zor olduğu bu ülkede, biz Level tayfası bir* de yazı yazmak ve dergi çıkarmak gibi ipe sapa gelmez, gelecek vaad etmeyen, tu-kaka işlerle uğraşıyoruz. Sahi ya, niye uğraşıyoruz ki biz bu işlerle? Yani sonuçta bu ülke insanı ne okur, ne de yazar. Manyak mıyız neyiz? Tövbe tövbe, bak iyice sinirim bozuldu. Neyse, sen cevaplarını oku, ben kafein yapıp geleyim:

1) Oyun verme olayına ara verdiğimizi herhalde biliyorsundur. Birgün tekrar başlarsak isteklerini göz önünde tutacağımızdan emin olabilirsin. Tekrar başlarsak tabii.

2) FPS olarak Star Trek: Elite Force, Jedi Outcast ve SOF 2 önerebilirim. Survival Horror için ise The Thing hiç fena değil. Bunlara bir bak.

3) Sağlam haberler yakalamak ve bunları okura sıcak sıcak sunmak tabii ki dergimizin değişmez politikasıdır. Ama sen naaptın be güzelim? Oto*mobil dergisi ha? Vay anam vay! Ama kabahat* sende değil tabii, bu kadar çok yarış oyunu çıkarsa sonunda olacağı da budur.

MAY IT BE AN EVENING STAR SHINES DOWN UPON YOU...

İnsan doğduğu yerin toprağına çeker derler bilir misiniz? Hep bunu düşünegelerek bugünlere akmış olan ben acaba suç toprakta mı diye sormaktan kendimi alamıyorum. O kadar sorumsuz,güvenilmez,berbat bir toprağımız mı var bizim? Suç toprakta mı yoksa söz *sahibini olanca* gücüyle yalancı çıkarmaya çalışan insanımızda mı? Baştan tanıdığım güven kredisini çoktan bitirmiş verilen ek krediyi de çarçur etmiş dost bildiğim insanların en büyük hobisi arkadan vurmakmış meğer. Sevgili bildiklerimin en büyük fobisi beni sevmekmiş. "İnatlaşmıcam işte" eda*sıyla olaylara yaklaşan insanımız nasıl bir kısır* döngü içinde döndüklerini öğrendikleri tek anın ölürken ismi "iğrenç hayatım" olan filmden alıntılar olduğunu öğrendiğinde ne hisseder sence. Ya da yetmiş yaşına merdiven dayadıktan sonra sallanan sandalyesinde çayını yudumlarken dönüp de *geriye ne yaptığına baktığında hep geri*ye dönüp ne yaptığını izlemekten başka birşey yapmadığını gördüğünde ne hisseder ha Madd...

Hıh. İnsan doğduğu yerin toprağına çekermiş. Beni yalnızca ihtimalleri sevmeye zorlayan cahil insanımız üç dört beden küçük gelmiyor mu bu tanıma? "İçimdeki çocuğu mutlu etmek" diyen insanın hamile olma ihtimalini veya "bu devirde babana bile güvenmeyeceksin" diyen insanın tüpbebek olmuş olma (oha amma kastım) ihti*malini sevdim Artık sevmenin bir tanımını ka*famda bile yapamıyor olmanın tek sebebi toprağımız insanıdır.Aptal matematiğin getirdiği 'muhtemel kesinlikler' ortaya yırtık dondan çıkar gibi fırlarken aralarından bir söz öbeği en popüler cevap olma hakkını kazanıyor: Bunlar benim doğrularım. Herkes kendi doğruları ile hudutlarını çizerken ortaya altmış beş milyon doğru çıktığının farkına bile varmıyorlar. Birde çıkıp "siz dergicek tÜRKÇEye önem vermiyorsunuz topluma kötü Lanse ediyosununuz, böyle devam ederseniz sizi afaroz eder derginizi bi daha almam" diyen insanın televizyonlarda çıkan "timing hatası, Noumayı deklare etti, beni refuse etti, boyfrendin yok mu bakiim senin" diyenlerden ne farkı kaldığını size sorarım. Yarın birgün "asın, kesin bu zındıkları bunlar siyah giyiyo, şeytan girmiş bu gençlerin içine, takılmışlar Frp diye bir oyunun peşine,oyun diye toplanıp şeytana kurban ediyorlarmış, başımıza daş yağacak daş" diyen insanların evladı bu memleketi yönetmeye kalkarsa bırakın b@k çukurunu kanalizasyonda görürüz kendimizi. Velhâsılıkelâm (Alın size Türkçe:.:) Hırsızlık tatbikatında bile işini nasıl yaptığını mütevazi (!) bir tavırla güzide (!?) basın mensuplarımıza "öhö, şunu şööle bunu bööle yaptım, tak bakın açıldı, nassı ama??" diyerek anlatan insanımızın toprağa çekmemek için elinden geleni yaptığı hatta uğruna gıcını *yırttığı bir gerçek. Ama hala orada bu mailin* gittiği yerlerde güvenebileceğim bir topluluk olduğunu biliyorum. Ve bu dergi için bir fanclub sitesi hazırlamayı arkadaşlarımla düşünüyoruz. Bunun için siteninin içeriği vs. hakkında destek ve köstek maillerini bekliyorum.bilgehan_y@yahoo.com.Ne dersin Madd? "Delikanlı olsaydı dünya yuvarlak olmazdı" demek mi doğru yoksa hala yaşamaya değer mi haa?

Not:Yeni nickim nasıl????

Bilgehan 'Yıldızkaş' YILDIZ

Sevgili Yıldızkaş,

Bilimsel olarak ispatlanmıştır ki, evrende herşey *görecelidir. Bir adamın cenneti, diğerinin cehen*nemi olabilir. Bir adamın doğrusu, diğerinin yanlışı olabilir. Ne zaman evrenin her noktasında aynı hızla akar, ne de mekan hep aynı özelliklere sahiptir. Düzen dediğimiz nane evrenin varlığını kararlı biçimde sürdürmesini sağlarken, kaos dediğimiz zamazingo herşeyin, her defasında, aynı biçimde olmasını önler, varoluşa çeşitlilik, süreklilik katar. Evren içinde öyle anlar gelir ki zaman biter, öyle yerler vardır ki mekan ortadan kalkar. Yine de herşey birbirini etkiler, *tamamlar, evrenin kendisini oluşturur.* Tüm bu veriler ve diğerleri ışığında benim canımı en çok sıkan şey nedir biliyor musun peki? Şu koca evrenin kenarındaki orta halli bir galaksinin kıyısındaki pespaye bir yıldızın etrafında dönen sefil bir gezegenin üzerinde kısılıp kalmış gariban bir ölümlü olmak. İşte herşeye rağmen benim canımı en çok sıkan budur. Daha da ne desem boştur. Eh, sen de diyeceğini demiş olduğuna göre, olaya şimdilik noktayı koyabiliriz.

Ne zor iştir bu ülkede oyun oynamak. Oyun alacak parayı bulmak bile meseledir. Ama para daha işin başıdır.

MERAKLI TURŞUCU

Selam abicim,

Ben 22 yaşındayım. Senin yaşını da bilmiyorum

inbox



ama dergideki fotoğrafından gördüğüm kadarıyla sana abi demek geliyor içimden. Hazırlıkta yurtta kalırken yan odadaki bir abimi hatırlatıyosun bana. Sanırım 26-27 yaşlarındasın neyse ben soruma geçeyim:
Ağustos ayındaki sayınızda Electronic Arts ın hayvani zarar ettiğini ve bazı bürolarını kapattığını söylemişsin. Bir de Sierra papazı bulmak üzereymiş. Ben şimdi çok merak ediyorum dünyada milyonlarca satan oyunları yapan firmalar bunlar değil mi? Fifa serileri ve Medal of Honor'ı yapan bir firma nasıl zarar edebilir? Fifa ve MOHAA'nın 30 $ olduğunu varsaysak ve bu oyunların toplam dünyada 4 milyon sattığını varsaysak 30x4.000.000=120.000.000 $ (yazıyla yüzyirmi milyon dolar) bu kadar para nereye gidiyor da bu adamlar zarara giriyorlar bunu çok ama çok merak etmekteyim. Ayrıca Sierra da Half Life ve Gabriel Knight 3 gibi şaheserleri yapmıştı. Sorumu yanıtlarsan sevinirim Berker abi ,bütün dergiye selamlar

Fatih Uzun

İnsan doğduğu yerin toprağına çekermiş. Beni yalnızca ihtimalleri sevmeye zorlayan cahil insanımız üç dört beden küçük gelmiyor mu bu tanıma?

Merhaba Fatih,
26-27 gösteriyorum ha? O kadar genç gösteriyor muyum sahiden yahu? Moral oldu, sağol. Heh. Neyse, gelelim sorunun cevabına, farkında değilsin ama çok hoş, bir o kadar da dallı budaklı bir soru sormuşsun. Öncelikle şunu belirteyim, Electronic Arts oyun yapımcısı değil, oyun yapımcılarını destekleyen, onların oyunlarını pazarlayan bir firmadır. İkisi arasında çok fark var. Mesela MOHAA piyasaya EA tarafından sürüldü, doğru, ama oyunu yapan 2015 firmasıdır. EA bu tarzda pek çok küçük firmayı ve tasarım stüdyosunu bünyesinde barındıran devasa bir organizasyondur, esas işi de oyunları CD'ye basmak, paketlemek, tüm dünyada reklamını ve dağıtımını yapmak gibi küçük firmaların altından kalkamayacağı işleri yapmaktır. Aynı şey Sierra için de geçerli, o da EA gibi çalışır. Mesela Half-Life dünyada Sierra tarafından dağıtıldı, ama yapımcısı Valve stüdyosudur.
Peki EA gibi bir firma nasıl zarar eder? EA dağıtacak oyun bulabilmek için yapımcı firmaları şemsiyesi altına toplar, onların projelerini denetler, programcıların kira, bilgisayar, ekmek, kahve, benzin alabilmesi, yani hayatta kalabilmesi için onlara "avans" verir. Bu avanslar daha sonra satışlardan düşülmek kaydıyla verilir tabii ki. Peki ya iki sene boyunca para yiyen bir tasarım stüdyosu sonuçta ortaya rezil bir oyun çıkarırsa ne olur dersin?
Buna en iyi örnek EA'nın ION STORM ile yaşadığı maceradır. John Romero ID Software'den ayrıldıktan sonra yanına hayli adam topladı ve Ion Storm'u kurdu. Projeleri desteklemesi ve oyunları dağıtması için de Eidos ile anlaştı. Şimdi bakalım, Dallas'ta bir gökdelenin en pahalı birkaç katı kiralandı, yaklaşık 120 kişiden oluşan beş proje ekibi kuruldu, bunlara çoğu programcının rüyasında bile göremediği teknik destek ve yaşam standardı sağlandı. Üstelik tüm bunlar yaklaşık 4 sene devam ettirildi. Sonuçta ortaya Daikatana, Dominion ve benzeri kimsenin yüzüne bile bakmadığı oyunlar çıktı. Yani tam bir fiyasko! Eidos'un sadece Ion Storm ile olan bu maceradan kaç yüz milyon dolar zarar ettiğini Tanrı bilir, ancak benim duyduğum rakam yarım milyar civarındaydı. Benzer şeyler Sierra'nın da başına geldi. Gerçekte son birkaç yıl EA gibi büyük firmalar için büyük kayıplar getirdi, çünkü herkes bir anda bilgisayar oyunlarının Hollywood kadar kârlı olabileceğini görüp bu işe hiç düşünmeden deli paralar döktü. Oysa oyun piyasası Hollywood seyircisinden çok daha seçici ve acımasız olduğunu ispatladı. Senin anlayacağın yanlış hesap Bağdat civarından döndü. Ama dönerken pek çok kişinin hayallerini de gömdü.

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: inbox@level.com.tr
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

OYUN NASIL YAPILIR?

Merhaba,
Level dergisini Ocak 2002' den itibaren takip etmekteyim. İzninizle, Level ve CD-Rom' u hakkında bir-iki yorumda bulunacağım:
1) Level Hakkında; Dergideki inceleme yazılarınız gayet iyi. Fakat, bu inceleme yazılarınızın dışında da birşeyler yapmalısınız. Mesela; oyun yapımı hakkında bir köşe açılırsa çok iyi olur. Eğer bu konuda yazı yazabilecek bir elemanınız yoksa bulmaya çalışın derim. Chip dergisinin CD-Rom' unda bile bu konuyla alakalı bir köşe varken sizde olmaması çok garip doğrusu.
2) Oyun yapımı dışında, mod yapımı ve 2D/3D grafik/animasyon konuları hakkında da köşeler açılabilir.
3) "Level Shit" kategorisine girmiş bir oyunun, bir tam sayfa incelenmesini pek anlayamadım. Mesela, bu ayki "Gore" oyunu.
4) "Oyundan Para Kazanmak" adlı dosyanın niye hazırlandığınıda anlayamadım. Geçen ay, "Level Next" sayfasında bu yazıyı görünce daha farklı bir dosya hazırlanacağını ummuştum. Oyun Programcısının, C/C++ dillerini bilmesi gerektiğini yazmak yerine bu konu hakkında daha yararlı olacak eğitim yazıları hazırlayabilirseniz daha faydalı olur.
5) 27 ve 34. sayfalarda yer alan yazıların neredeyse tamamı silinik çıkmış. Bu durum daha önceki sayılarda da mevcuttu. Dikkat ederseniz memnun olurum. Biliyorum! Sizden değil matbaadan kaynaklanıyor. Ama onları uyarmakta size düşüyor.
6) Oyun yapımcılarıyla röportajlar yapabilir misiniz?
7) Level CD-Rom Hakkında; Yeni arabirim eskisine oranla çok daha iyi olmuş. Mod ve oyun yapmaya yarayan programları verirseniz çok iyi olur.
8) Son olarak; Dünya genelindeki oyun dergileriyle Level aynı formatta mı? Ne kadar ilerisinde, ne kadar gerisinde? Fiyat/Performans oranı nedir?
İyi çalışmalar,

Cem G.

Merhaba Cem,
Mektubunu okuma ve cevaplama kolaylığı açısından maddelendirdim, çünkü gerçekte pek çok eleştiri yaparken aynı anda pek çok soru sormuşsun. Bak bakalım cevaplarım hoşuna gidecek mi?:
1) Şuna emin ol ki, bir dergide ayda bir okuyacağın bir ya da iki sayfalık bilgilerle oyun yapımı hakkında hiçbir şey öğrenemezsin. Çünkü programcılık ta tıp gibi hızla gelişen, ilerleyen bir konu. Her an yeni bir donanım, yeni bir yazılım çıkıyor ortaya. Bu konuda gerçekten birşeyler yapmak istiyorsan günde en az 5-6 saat ayırıp programcılık vs gibi konularda kendi kendini deliler gibi yetiştirmelisin. Yoksa biz ayda bir sayfa yazı yazacağız da, sen onu okuyacaksın da, ohoooo, ölme eşşeğim ölme.
2) Senin "oyun yapımı dışında" ele alabileceği-

outbox



mizi söylediğin konular oyun yapımcılığının ta kendisidir. Ve oturup kafandaki saçı dökmeden bu konularda bir adım ilerleyemezsin, çünkü hepsi uygulamaya, pratiğe dayanan olaylar. En gariban animasyon programının inceliklerini kapmak bile günler, haftalar alabilir. Oyun ya da film yapımında kullanılan profesyonel yazılımlara ise değinmek bile istemiyorum. Brrrr, tüylerim ürperiyor.

3) Basit, oyun piyasası olmayan bir ülkede oyun dergisi çıkarıyoruz da ondan böyle oluyor. Oyunlar geliyor, sayfa planı yapılıyor, yazarlara dağıtılıyor. Bu esnada çok rezil oyunlar zaten ilk bakışta kendini belli etmiş oluyor. İyi çıkmasını umduğunuz bazıları ise, ki GORE buna iyi bir örnek, rengini belli ettiğinde vakit çok geç oluyor. Bir sayfa yazı çıkarmak tüm dergi planını baştan yapmak demektir çoğu zaman.

4) Bakın, şunu açıkça belirteyim, çoğu insan bu noktada sapla samanı birbirine karıştırıyor. Level eğlence ağırlıklı, herşeyden önce iyi vakit geçirmeniz, ortamdaki oyunlar hakkında biraz bilgi edinmeniz için hazırlanan bir dergi. Belli konularda "eğitim vermek" ise tamamen farklı bir konsept. Biz her haltı aynı derginin içine sokmaya kalkarsak ne sayfa yeter, ne kaynak yeter, ne de okuyup bitirmeye insanların sabrı yeter.

5) Ama benim elimdeki kopyada o sayfalar gayet düzgün görünüyor. Yani basılan onbinlerce dergiyi tek tek, sayfa sayfa kontrol etmeye kimsenin gücü ve zamanı yetmez ki. Zaten o yüzden yayıncılıkta ozalit, deneme baskısı, vs denen kontrol mekanizmaları var. Eğer dergindeki o sayfalar okunamayacak denli kötüyse bu biraz senin şansındır. Ne yapacaksın? Bize haber göndereceksin, biz sana temizliğinden emin olduğumuz bir kopyayı ücretsiz ileteceğiz. Tamam?

6) Yapıyoruz zaten. Yerli oyun yapımcısı pek yok, olanları da fırsat yakaladıkça konuşturuyoruz. Yabancılarla ise çoğu zaman yüzyüze görüşme şansımız olmuyor, Internet yardımıyla röportaj yapıyoruz. Sık sık olmuyor tabii, ne de olsa "programcı" dediğin canlı türü yaşamak için günde 22 saat kod yazmak, 2 saat uyumak zorunda.

7) "Mod ve oyun yapmayı sağlayan programlar" diye birşey yok, önce artık bunu bir kabul edin. Unreal için bölüm yapacaksan oyunun içindeki editörü kullanırsın. Ses efektleri için piyasadaki ses işleme yazılımlarını, "skin" denen karakter kaplamaları için grafik işleme yazılımlarını kullanırsın. Ve hepsini bir araya getirebilmek için mutlaka bir yerlerde biraz kod yazacak birikime ihtiyacın olacaktır. Bu işin daha başka, daha kolay bir yolu yok.

8) Level ve Chip olarak her yıl CEBIT fuarındaki dev Vogel standına dolaylı yolda katılıyoruz. Ve her ne kadar dil sorunu olsa da, genel olarak aldığımız tepkiler bekleyebileceğinizden çok daha iyi. Ayrıca Avrupa'dan belli zamanlarda şirket yetkilileri gelip ne halt ettiğimize bakarlar. Bugüne kadar Level'i eline alıp ta "Olmamış!" diyen bir tanesine rastlamadım. Çoğu zaman "Schön, sehr gut!" şeklinde tepkiler alırız. Yiyorsa vermesinler, ben adamı naaparım!

CARMACK'IN DERDİ...

Selamlar Berker Ağabey;

Yaşım on yedi, İstanbul'danım, doksan yedi'nin Fallout kapaklı Level sayısından bu ayki NWN kapaklı Level'a kadar tüm sayılar var. Süpersiniz gerçekten, millet bu dergideki haberleri (sıcak haberler) ve incelemeleri bulabilmek için üç sekizyüzelli değil onbeş milyon verseler bulamazlar, internet parası işte bu kadar işler.

1- Eskilerden Street Wars oyunu hakkında ne düşünüyorsun Berker ağabey? Studio3 şimdiler de internet adresinde oyundan bile bahis etmiyor neden?

2- John Carmack Geforce3'de kasıcak falan diyo iyi güzel de nasıl para kazanacak onu gerçekten merak ediyorum.

3- Sanane serverlarında HL oynuyor musun?

4- Benim sistem daha ne kadar götürür beni? (MAKASSSSS!) C64 dönemlerinden bu döneme kadar durmaksızın oynuyorum. Ağustos sayısındaki köşende tamamen haklısın. Kütük ötesi bu tipler ama annem falan tam tersi ne kadar oynadığıma karışmıyorlar, hatta istediğim zaman oyun alabiliyorum ve sistemim eskidiğinde de bir çaresine bakıyorlar evimde yüz üç tane cd oyunu var. Berker ağabey son olarak şu aralar ne oynuyorsun diyor ve mailime son noktayı koyuyorum. Level gerçekten benim hayatımın bir parçası, sizler de tabii, onları üst üste bir komidinin üstünde saklıyorum biri sayfasını hızla çevirse, buruştursa harp çıkıyo, okulda da aynı evde de. İyi çalışmalar.

Bizi Bırakmayın.

Onur Erışık

Merhaba Onur,

Övgülerine teşekkürler. Fiyat konusuna gelince, insanlar bizim koca dergiyi iki paket sigara fiyatına mal etmemize şaşıracakları yerde, kalkıp "çok pahalı" diye cek cük ediyorlar. Hesap kitap bilmeyen, iş hayatıyla yakından uzaktan alakası olmayan insanlar çoğu. Bazıları da sırf beleşe alışmışlar, hayatta herşeyi bedava istiyorlar. Olmuyor tabii, niye olsun ki hem zaten? Neyse, cevapların:

1) Senin de dediğin gibi, oyun eskidi artık, hem yapan firma bile web sayfasından kaldırmışsa pek iyi de satmamış demektir. Durum böyle olunca benim ne düşündüğümün ne önemi var, di mi?

2) Yavrum, sizi duruma uyandırmaya çalışıyorum ama halen uyuyorsunuz! Adam uzay gemisi inşa ediyor diyorum, para kazanma olayını aşmış diyorum, yakında kaçacak bu gezegenden, kendini kurtaracak diyorum! Gemiye binmeden önce de Doom 3'ü ŞIRRAK diye koyacak önümüze, "Aha alın, siz de bununla oynayın!" diyecek adam, sonra da kahkahalar atarak uzayın derinliklerinde kaybolacak. Sen hala paradasın, oyundasın be yavrum evladım be! Herif buldu parayı, yaptı gemiyi, kaçıyor! Ben daha buralarda sürüneyim durayım! Eh ulan Carmack, yakalarım elbet ben seni bir gün! Uzay ortamlarında dayak delisi etmezsem seni ne olayım!

3) Yooooook, oynamıyorum.

4) Gördüğün gibi soruyu kırptım ama belli bir cevap verebilmek için öznesini bıraktım olduğu yerde. Artık baydı beni bu "Sistemim bu, ne kadar gider abi?" soruları 5 seneden sonra, sormayın! Gittiği yere kadar gider, gitmediği yerde alabiliyorsan yenisini alırsın, bana niye soruyorsunuz ki bunu?

Neyse, yer bitti, ben gidip kahve içeyim. Siz de bir oyun açıp oynayın. Görüşürüz.

Hepsi uygulamaya, pratiğe dayanan olaylar. En gariban animasyon programının inceliklerini kapmak bile günler, haftalar alabilir.

Ayın Okuyucu İncisi

Bu seferki incimiz, World Cyber Games ön kayıtlarını incelerken ortadan ikiye yarılmamıza sebep oldu. Siz bizi güldürdünüz. Allah da sizi güldürsün çocuklar!

" Fifa için turnuvaya katılmak istiyoruz. 28 Ağustos bizim için uygun. Kendinizi ona göre hazırlayın."

Not: Bu mail'den sonra turnuvalarda insanlara çok fazla iyi davrandığımıza karar verdik.



LEVEL 09/2002

Level CD'de...

Day of Defeat 3.1

En çok oynanan Half Life modlarından birini sizde tecrübe etmek istiyorsanız bu yazıyı okumalısınız. Day of Defeat'i kurmak için öncelikle Half Life'ı kurmuş olmalısınız. Oyun bir modifikasyon olduğundan Half Life'ın kendi oyun motorunu kullanmakta. Half Life'ı kurup son versiyonuna kadar güncel-



lemelisiniz. Bunun için www.sanane.com adresinden yararlanabilirsiniz. Daha sonra modu Sierra/Halflife dizininin altına kurun. Hepsi bu kadar. Oynamak için tabiki Internet bağlantınız olmalı. Oyunun multiplayer/Internet Games ya da multiplayer/LAN Games kısmından oynanmakta olan bir oyunu bulup siz de katılabilirsiniz. Eğer Internet bağlantınız yoksa Day of Defat'in tadını Sturmbot 1.4 programı ile alacaksınız demektir. Gene CDmizde bulabileceğiniz bu bot programı oyuna bilgisayarın yönetiminde düşmanlar ekler. Tabiki gerçek insanlara karşı oynamakla aynı tadı vermesede Sturmbot 1.4 çok başarılı bir program. Tek yapmanız gereken setup dosyasını çalıştırarak tıpkı Day of Defat'i kurduğunuz gibi bot programını kurmak o kadar. Day of Defat'in tuş ayarlarına girip bir tuş atayarak bot programının menüsünü oyun içerisinde açabilir ve istediğiniz herşeyi yapabilirsiniz. Bunun faydası menü komutlarını ezberlemek zorunda olmamanız. Menüden istediğiniz tarafa bot ekleyebilir, tüm botları öldürebilir, rastlansal olarak bot atayabilir, botların daha önceden belirlenmiş rotalarını yükleyebilirsiniz. Menü çok basit zaten, kullanmakta hiç zorlanmayacaksınız. Day of Defeat oynarken bilmeniz gereken bir iki ufak ayrıntıdan da bahsedelim. Oyunda koşarken veya hareket ederken nişangahınız sağa sola sallanır ve böylece iyi nişan alamazsınız. Diğer oyunlara nazaran burada yalnızca zıplamak, çömelmek gibi hareketleri yapabilmekle kalmayıp aynı zamanda yere de uzanabiliyorsunuz. Zıpladığınızda kondisyonunuz düşüyor ve kısa bir süreliğine hareketleriniz oldukça kısıtlanıyor. Bu durumda çökmek sizin en kısa zamanda dinlenmenizi sağlar. Kritik bir yerinizden vurulduğunuzda kan kaybedip ölebilirsiniz. Gerisini de artık oynarken siz keşfedin. Hepinize iyi eğlenceler.

Battlefield 1942

Haziran 2001 sayımızda ilk bakışını yaptığımız Battlefield 1942, belki de siz bu satırları okurken piyasada olacak. Ve az önce okuduğunuz Day of Defeat'e en sıkı rakip olacak, çünkü DoD gibi bedava olmamasının yarattığı dezavantajı, mükemmel grafik, ses ve oynanabilirliği ile fazlasıyla kapatıyor.

Bu ay CD'mizde verdiğimiz Battlefield 1942 demosu her ne kadar Single Player için olsa da, Battlefield 1942 esas olarak multiplay oynamak için tasarlanmış bir oyun. Bunu, demoyu oynarken de hissedeceksiniz. Botlara karşı oynadığınız oyunda düşman yapay zekası ve silahları kullanma becerileri hiç de azımsanacak gibi değil.

Oyunda amacınız, Alman veya Müttefik güçlerinden birisini seçerek, karşı takımın bayrakları ile haritada işaretlenmiş olan kontrol noktalarını ele geçirmek ve böylece rakip takımın puanını düşürmek (bu puan oyunda "ticket" olarak adlandırılıyor). Bunu yapmak için öncelikle haritadan kendinize bir Spawn noktası ve asker tipi seçmelisiniz. 5 çeşit (normal piyade, Scout (keskin nişancı), an-





ti-tank piyadesi, sıhhiyeci ve mühendis) istediğinizi seçin, ama hepsinin silah ve yetenekleri farklıdır, unutmayın. Sadece mühendisler araçları kullanabilir, diğerleri sadece silahları kullanabiliyor.

Demodaki grafik ve sesler aklınızı uçuracak, ama karşılığında çok ama çok sağlam bir bilgisayar gerektiriyor. Zaman zaman P4 1.4 işlemcili, 64MB GeForce 3 ekran kartlı bilgisayarları bile zorlayan oyun, ses ve görsellik olarak bunun karşılığını fazlasıyla veriyor. Tabii oyunu bir süre sonra online olarak oynamak isteyeceksiniz. Ne yazık ki bu demoda bu mümkün değil, ama oyunun tam sürümü gelecek ay piyasaya çıktığında, Türkiye'de sanane.com'da bir BF1942 sunucusu hazır olacak. Almanya'daki okuyucularımız ise GameSpy üzerinden oynayabilecekler.



Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



Modifikasyonlar \Modifikasyonlar\..
Day of Defeat 3.1 .... DoD31\dod_v31.exe
Day of Defeat 3.1 .... DoD31sturmbot14.exe
BG2: Epic Endeavours .... Epic\BG2 - Epicv100.exe

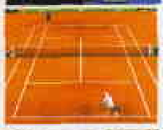
Demolar \Demos\..
Battlefield 1942 .... \Battlefield 1942\Setup.exe
Cuboingo .... \Cuboingo\Cuboingo.exe
Hyperspace Deliveryboy .... \Hyperspace Deliveryboy\deliveryboy_demo.exe
Magic Spheres .... \Magic Spheres\Magic Spheres.exe
Roland Garros 2002 .... \Roland Garros 2002\Setup.exe
Stronghold Crusader .... \Stronghold Crusader\stronghold_crusader.exe

Videolar \ Movies\..
Commandos3 .... Commandos3.avi
Star Wars: Duality .... duality.avi
Mafia .... Mafia.avi
Savage .... savage.avi

Extra\Extra\..
Morrowind Plug-In .... Morrowind\LeFemmArmor.exe

Yama Dosyaları\Updates\..
America's Army:Operations .... America Army\aao_patch_100to101b.exe
Baldurs Gate 2 .... Baldurs Gate 2\BaldursGateII-ShadowsofAmn-PatchENGLISH.exe
Industry Giant 2 .... Industry Giant 2\ig2_patch1_1_eng.exe
Soldier of Fortune 2 .... Soldier of Fortune 2\sof2-101patch.exe
Tropico Macho Mucho .... Tropico Macho Mucho\tropicov153.exe
Warcraft 3 .... Warcraft 3\war3patch102.exe





OYUN DEMOLARI

Battlefield 1942
Cuboingo
Hyperspace Delivery Boy
Magic Spheres
Next Generation Tennis
Stronghold Crusaders

YAMA DOSYALARI

America's Army 1.01b
Baldur's Gate 2 v23037
Industry Giant 2 1.1
Soldier of Fortune 2 1.1
Tropico GOLD 1.53
Warcraft 3 1.02

VIDEOLAR

Commandos 3
Star Wars: Duality
Savage
Mafia

MODLAR

Baldur's Gate 2: Epic Endeavours
Half Life: Day of Defeat 3.1
Sturmbot 1.4 for Day of Defeat 3.1

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

VIDEOLAR
Commandos 3
Star Wars: Duality
Savage
Mafia

UPDATE
America's Army 1.01b
Baldur's Gate 2 v23037
Industry Giant 2 1.1
Soldier of Fortune 2 1.1
Tropico GOLD 1.53
Warcraft 3 1.02

*****

Ekim

"Ne Oynadığınızı Bilin!" yazı dizimize devam edeceğiz gelecek ay. Bu kez zamanın testine karşı duran, hala aramızdaki geyiklerin ana konusu olabilen, yıllar sonra da hatırlanacak mükemmel oyunları, tüm zamanların en iyi 50 PC oyununa bakıyoruz. Doom, Monkey Island serisi, şimdilerde konsollarda hayatını sürdüren Survival Horror türünün atası Alone in the Dark unutulamayacak oyunlar. Peki sizin favori oyunlarınız listemizde mi?
Bu arada, 10 Eylül'den itibaren web sitemizde başlatacağımız "En iyi 50 PC oyunu" anketine de uğramayı ihmal etmeyin. Zamana karşı duran klasikleri belirlerken, sizin oylarınızdan da faydalanacağız çünkü.





Mafia
İtalya'da büyük tartışmalara sebep olan oyun, en sonunda geldi. GTA 3 ile Hitman karışımı Mafia, abartıldığı kadar iyi mi acaba?



Prince of Qin
Diablo ve Baldur's Gate karışımı bir FRP mi? Hem de daha önce adını duymadığımız bir firmadan. Ne kadar iyi olabilir acaba?



Icewind Dale 2
İlki günlerimizi gecelerimizi yedi. Buzullar arasında geçen FRP'nin ikincisi acaba ilk oyunun şanına yakışıyor mu? Gelecek ay göreceğiz.



Medieval: Total War
Savaşların mükemmelliği ile bizi mest eden Shogun: Total War'ın yapımcılarından gelen Medieval, taktik ve stratejinin mükemmel bir birleşimi. Ve gelecek ay, burada.

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ
LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhan Sungurtekin — sgokhan@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol — sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek — tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek — burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız — firat@level.com.tr
M. Berker Güngör — gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk — serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu — sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel — batuher@level.com.tr
Can Keri — can@level.com.tr
Emin Barış — megaemin@level.com.tr
Eser Güven — eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu — gokhah@level.com.tr
Güven Çatak — guven@level.com.tr
Onur Bayram — onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır — didem@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür — Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı — Beste Özerdem
Finans Müdürü — Aylin Akdemir
Halka İlişkiler Müdürü — Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu — Ayten Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü — Asu Bozyayla
Abone Servisi — Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü — Cem Cenker
Dağıtım Asistanı — Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü — Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.
Adına Sahibi — Gökhan Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayraktar — gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş — oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun — kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına — aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRVAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi
231/8 Kasımpaşa/İstanbul
Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)
Faks: (212) 297 17 33
Abone Faks: (212) 238 73 43
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 28
Abone Web Adresi: http://abone.vogel.com.tr
Web Adresi: http://www.chip.com.tr

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS